GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL

Para Wii y Nintendo GameCube

Wii™

THE LEGEND OF ZELDA™

Twilight Princess



LA GUÍA DE ESTRATEGIA Nintendo OFICIAL

Contenidos

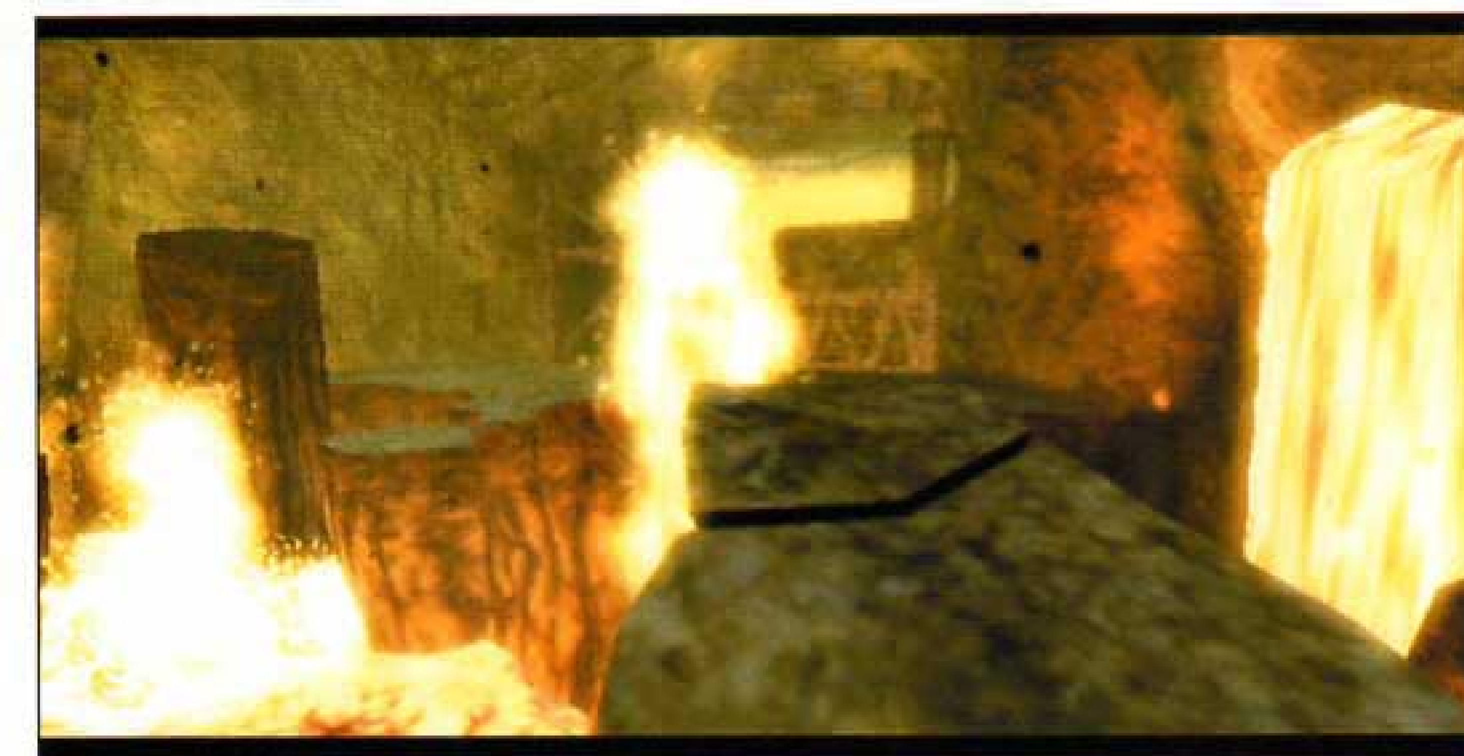
Introducción

Guía paso a paso

Templo del Bosque



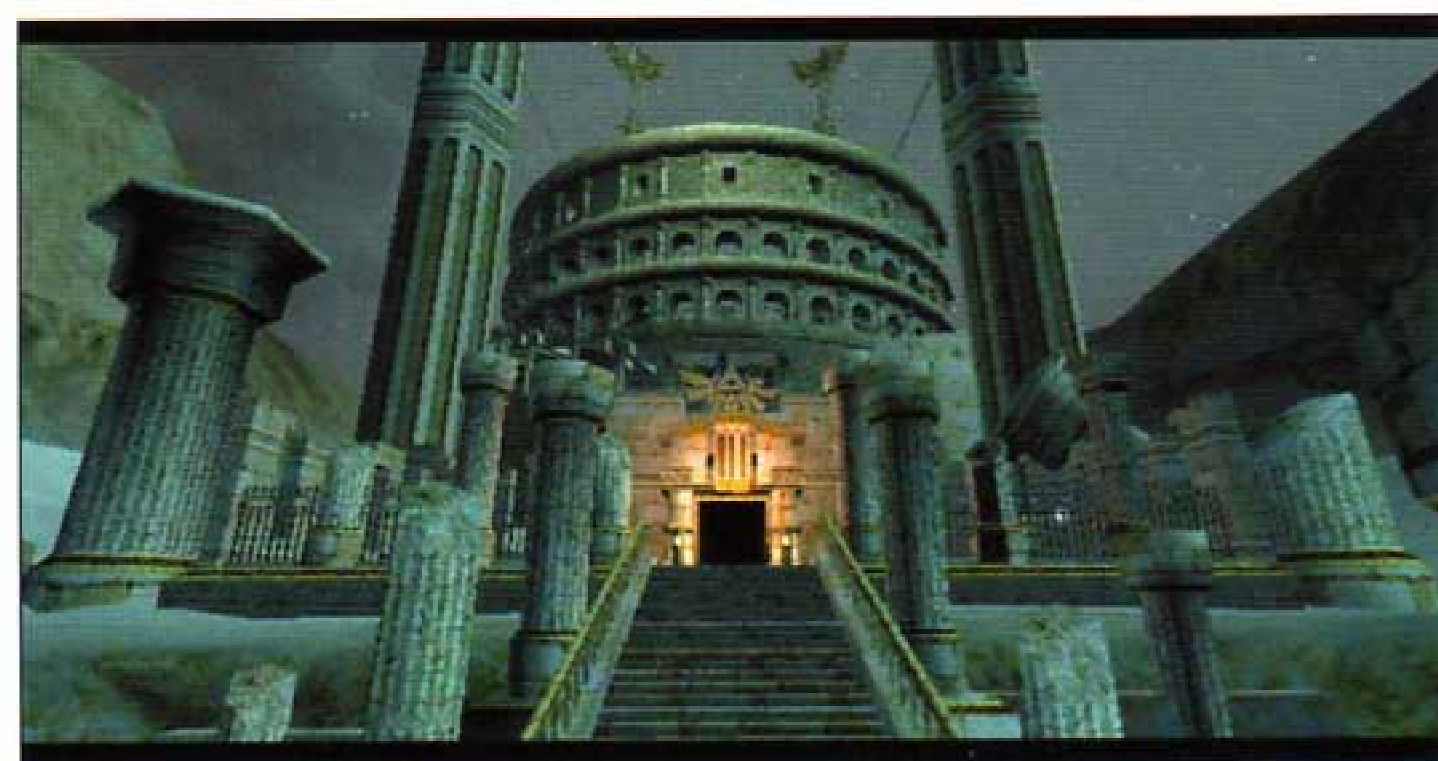
Minas de Goron



Santuario del Lago de Hylia



Patíbulo del Desierto





Ruinas de Pico Nevado



Templo del Tiempo



Celestia



Palacio del Crepúsculo



Castillo de Hyrule



Apéndices de la aventura

Versión de Nintendo GameCube



Un poder oscuro se cierne sobre Hyrule.

Los seres del reino del crepúsculo, erradicado hace mucho tiempo por las tres diosas, tienen el mundo en sus garras.





La única esperanza de Hyrule:

Link es un joven granjero de la región de Latoan que, únicamente al unir sus fuerzas con la misteriosa Midna y dominar el poder del crepúsculo para tomar su forma animal, podrá alcanzar su destino y devolver la luz al mundo.









Toma el control

Tú eres Link: héroe, jinete, pescador, y azote de los seres de las sombras. El destino de Hyrule está en tus manos.

Configuración del mando de Wii

The Legend of Zelda: Twilight Princess requiere el uso del mando remoto y el nunchako. En líneas generales, el nunchako te permite controlar el movimiento de Link y la cámara, y el mando remoto te permite usar armas y objetos.

Nunchako



POSICIÓN para diestros



C
• Cambia la cámara (a primera persona)

Z
• Centra (fija objetivo)

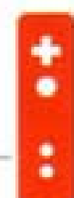

• Moverse

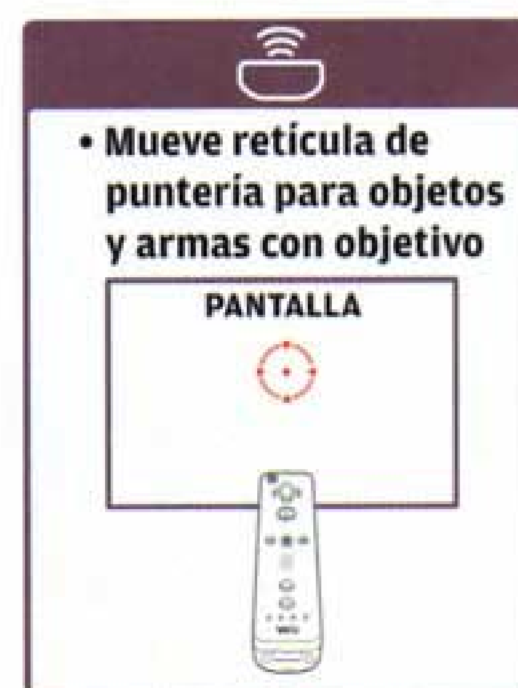
Mueve suavemente atrás y adelante

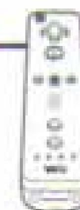
• Ataque circular



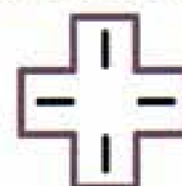
Mando remoto





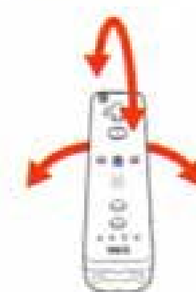


• Habla a Midna (pista)
• Selecciona objeto 1
• Selecciona objeto 3
• Selecciona objeto 2

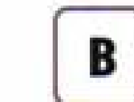


Mueve arriba/abajo e izquierda/derecha

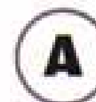
• Mueve la espada



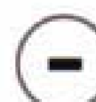
B
• Usa objeto

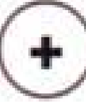


A
Realiza una acción/confirmación



–
• Pon o quita la pantalla de selección de objetos
• Salta la escena (Pulsa dos veces)




+
• Accede a la pantalla de coleccionables


1
• Accede al mapa exterior


2
• Pon o quita el mapa de pantalla

Domina el poder del hombre y la bestia

Según exploras las tierras y te enfrentas a todo tipo de enemigos, Link se transformará de joven héroe a lobo. Usarás sistemas de control parecidos para ambos personajes, con algunas variaciones. El Link humano es más ágil al moverse, y puede usar armas y objetos. En su forma canina, cuenta con sentidos especiales y cuenta con compañía, la de Midna, que tiene sus propios poderes especiales. La risa de Midna (que se escucha por el altavoz del mando) indica que tiene avisos o consejos para ti.





Muévete

El stick analógico del nunchako se corresponde con los movimientos generales de Link. Los diagramas que acompañan a cada una de las siguientes descripciones de los movimientos te muestran cómo usar el stick y los botones.

Debes andar antes de gatear

Link se mueve a buen paso mientras pulsas el stick analógico en la dirección deseada. Pulsa el botón A para hacer que ruede. Cuando llegues a pequeños túneles, pulsa el botón A para hacer que el héroe gatee. Pulsa el botón Z para hacer que la cámara se coloque a su espalda en cualquier momento.







Conoce tus límites

Link puede subir incluso por algunos desniveles. Algunos de estos puede empezar a hacerlo, pero pronto empezará a caerse. Otras cuestas son demasiado inclinadas como para intentarlo.





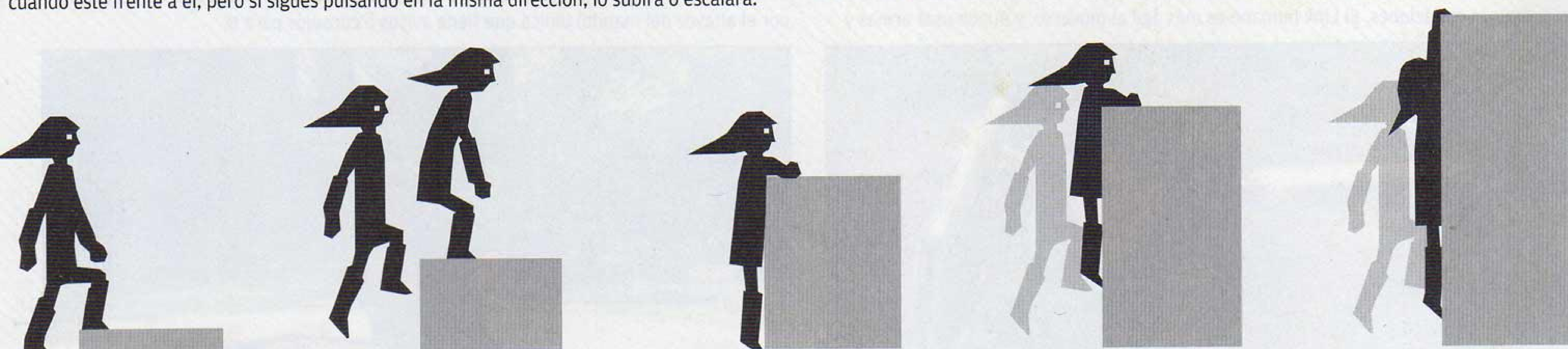




Para arriba

Link puede sortear plataformas y muros no muy elevados, y subirse encima de los más altos. Todo lo que tienes que hacer es mover al héroe hacia el obstáculo. Se parará por un momento cuando esté frente a él, pero si sigues pulsando en la misma dirección, lo subirá o escalará.





Coge impulso

Link puede saltar algunos abismos. Haz que corra hacia el borde para que salte automáticamente. Si el hueco es lo suficientemente estrecho, aterrizará sin problemas al otro lado.







Salta y agárrate

En algunos casos, la plataforma hasta la que quieres que Link salte es más alta que la plataforma en la que está. Si la distancia entre ambas es reducida, Link saltará, se agarrará al borde, y subirá él mismo a la plataforma.

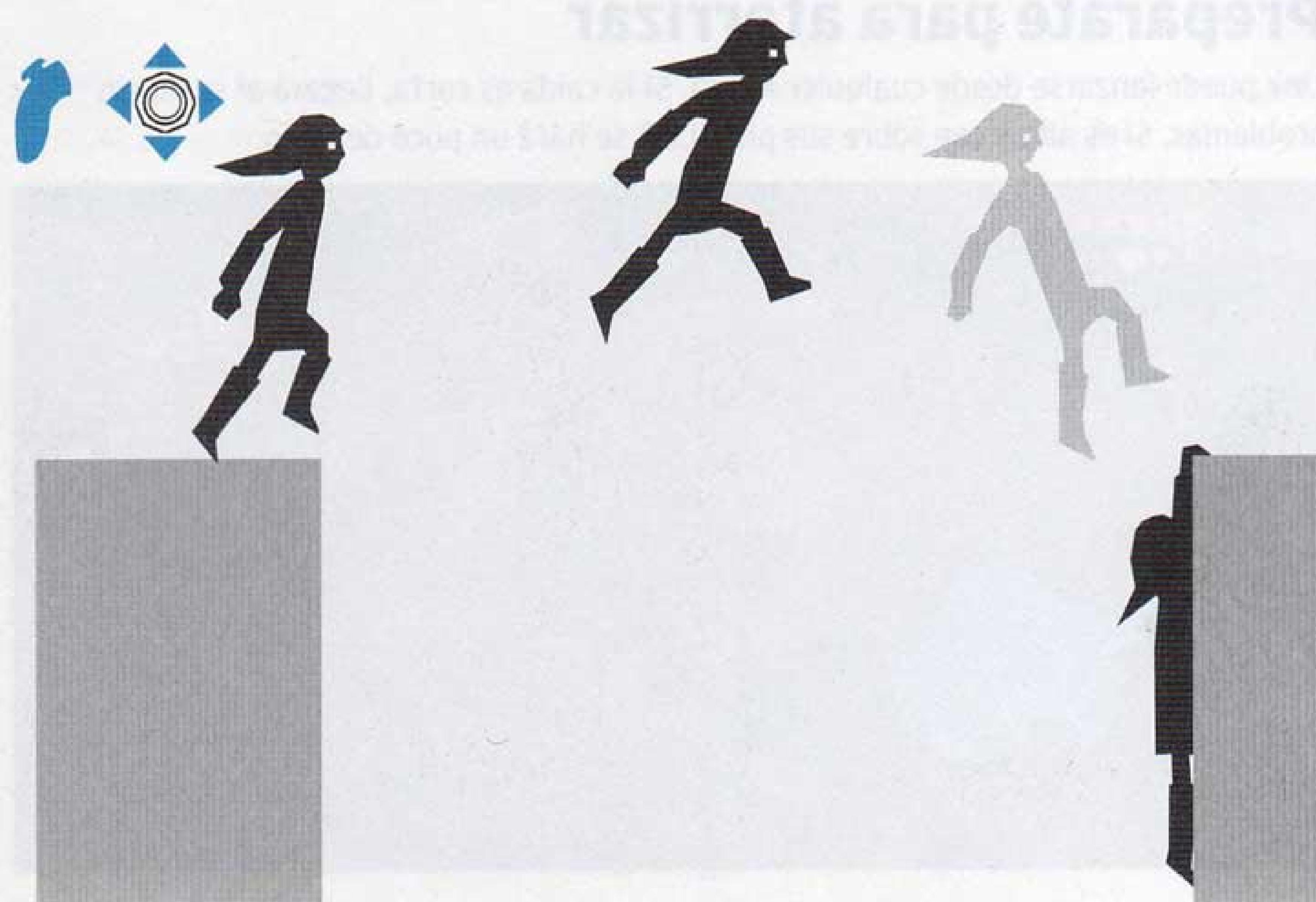


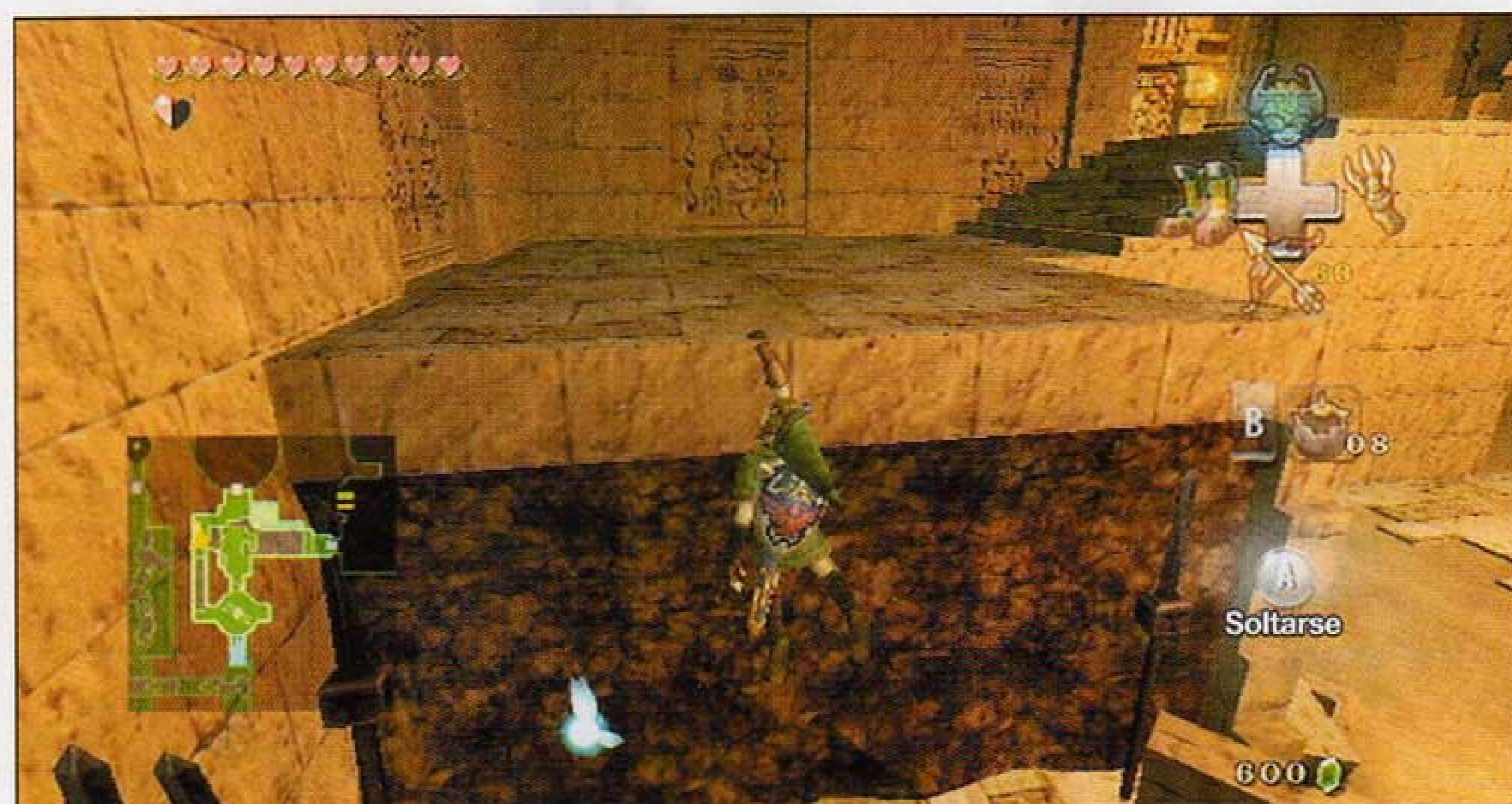




Gran vacío, salto corto

Si la distancia de salto es mayor que la que Link puede sortear, se agarrá automáticamente al borde y se empujará hacia arriba.





Salto a la izquierda, salto a la derecha

Cuanto tus enemigos ataques, puedes quitarte d su camino. Un salto lateral deja a los rivales descolocados. Pulsa y mantén el botón Z, pulsa izquierda o derecha en el stick analógico, y entonces pulsa el botón A del mando remoto.





Volteretas

El salto hacia atrás es parecido al salto lateral de Link. Mantén pulsado el botón Z para colocar la cámara, pulsa abajo en el stick analógico, y entonces pulsa el botón A. Verás cómo Link se impulsa hacia atrás, da la vuelta y se posa sobre sus pies.

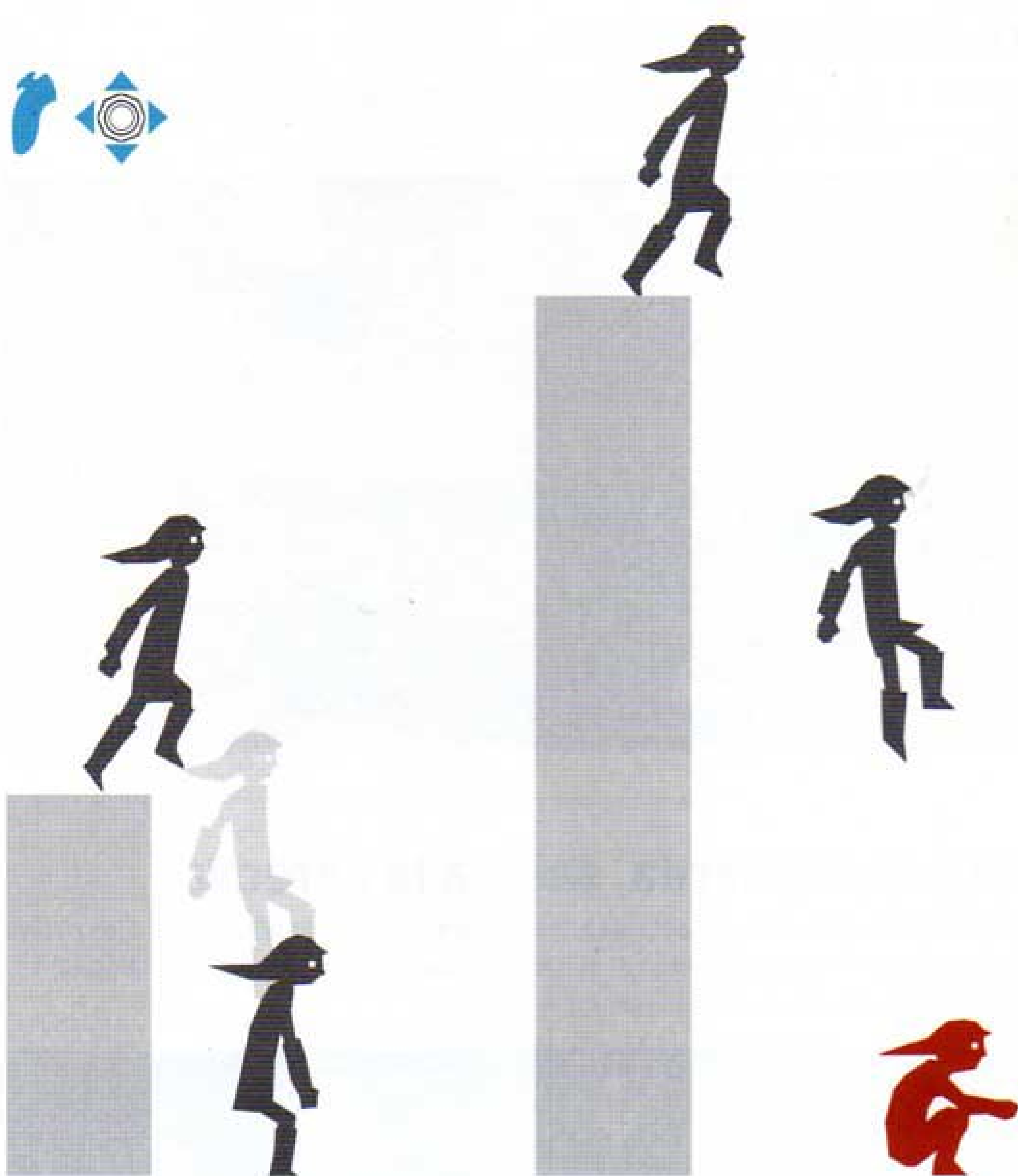




Prepárate para aterrizar

Link puede lanzarse desde cualquier altura. Si la caída es corta, llegará al suelo sin problemas. Si es alta y cae sobre sus pies, Link se hará un poco de daño.



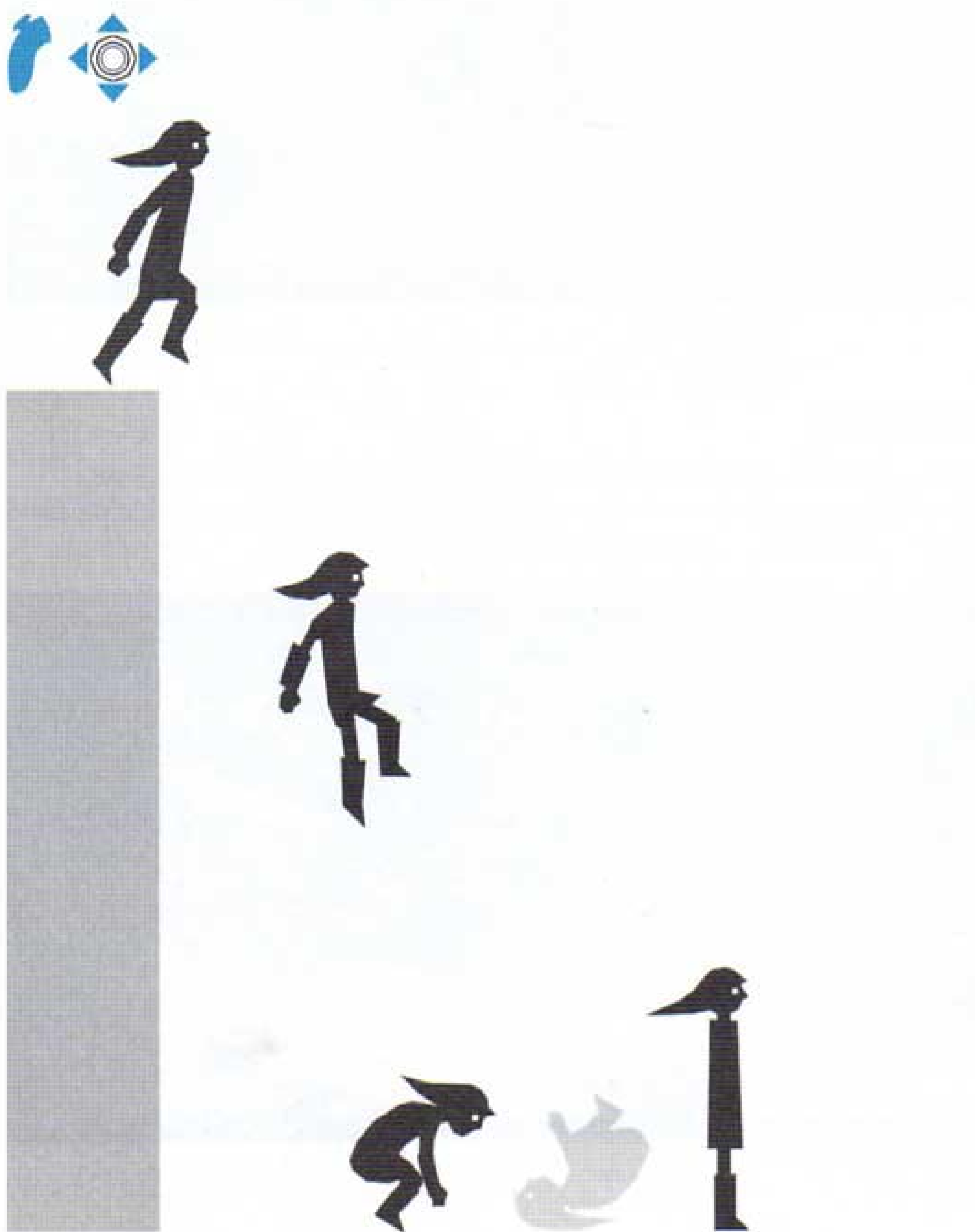


Salta, aterriza y gira

Girando después de salto desde cierta altura, Link puede evitar una dura caída. Pulsa en dirección opuesta al risco desde donde saltes con el stick analógico para que Link se mueva un poco hacia delante. El héroe absorberá el impacto con una grácil maniobra.





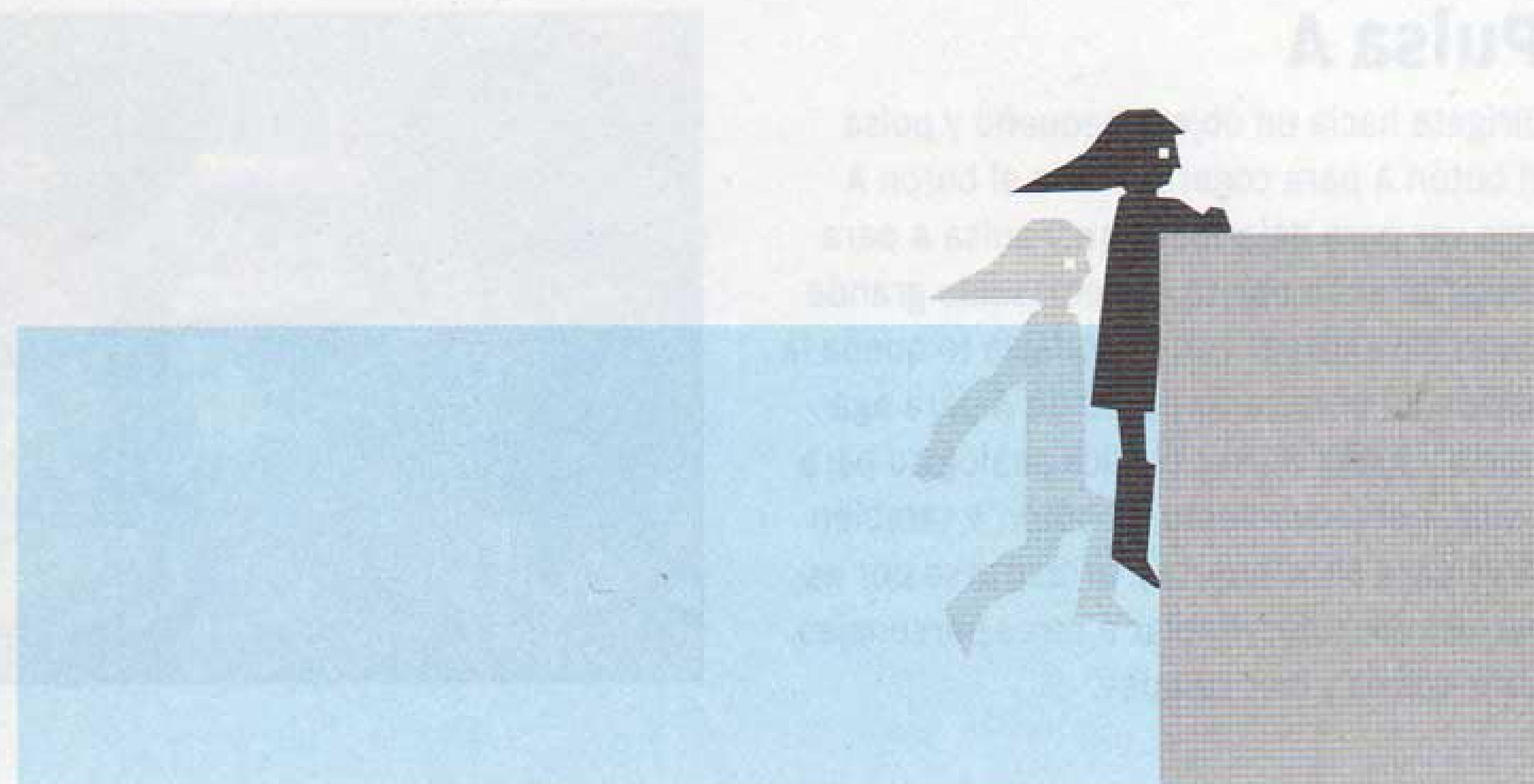


Apóyate y sal

Salir del agua o unas arenas movedizas es similar a escalar objetos. Lleva a Link al borde de la piscina y sigue pulsando hacia delante para que se apoye en tierra firme y salga de allí.



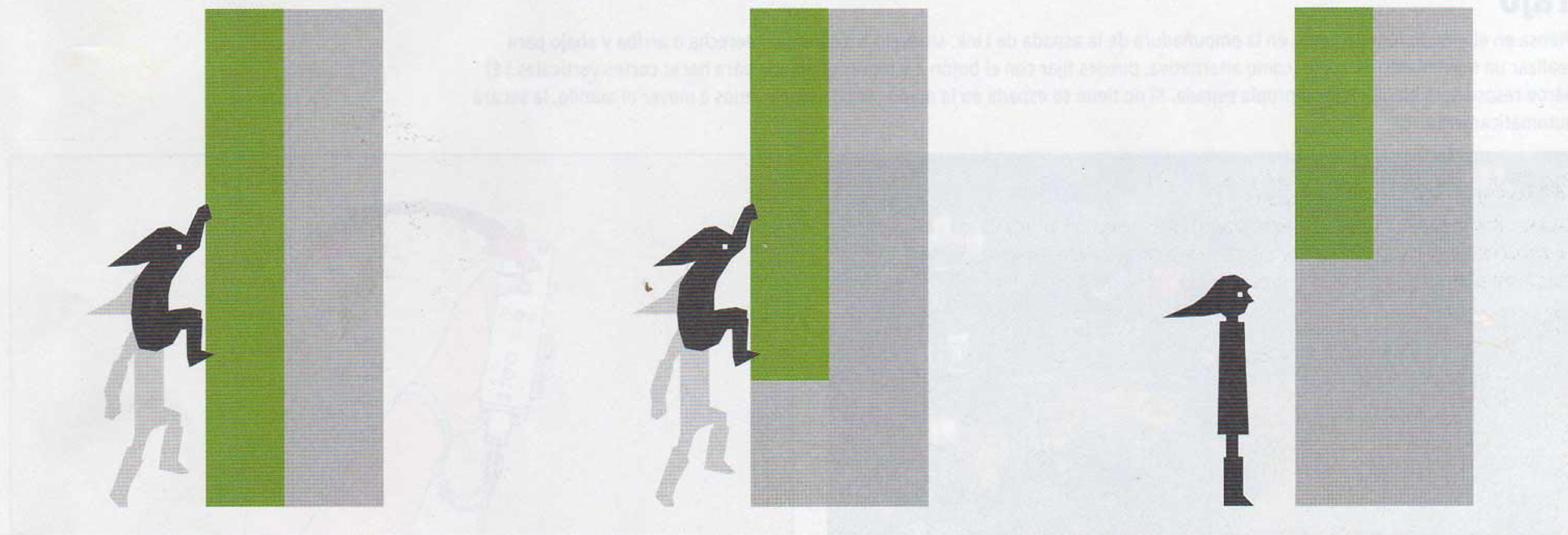




Súbete por las paredes

Algunas superficies verticales, como paredes con enredaderas o redes, se pueden escalar. Muévete en dirección a ellas cuando estés frente a esas superficies y Link empezará a escalar. Si la superficie a la que se puede agarrar no está a su alcance (como en la ilustración),



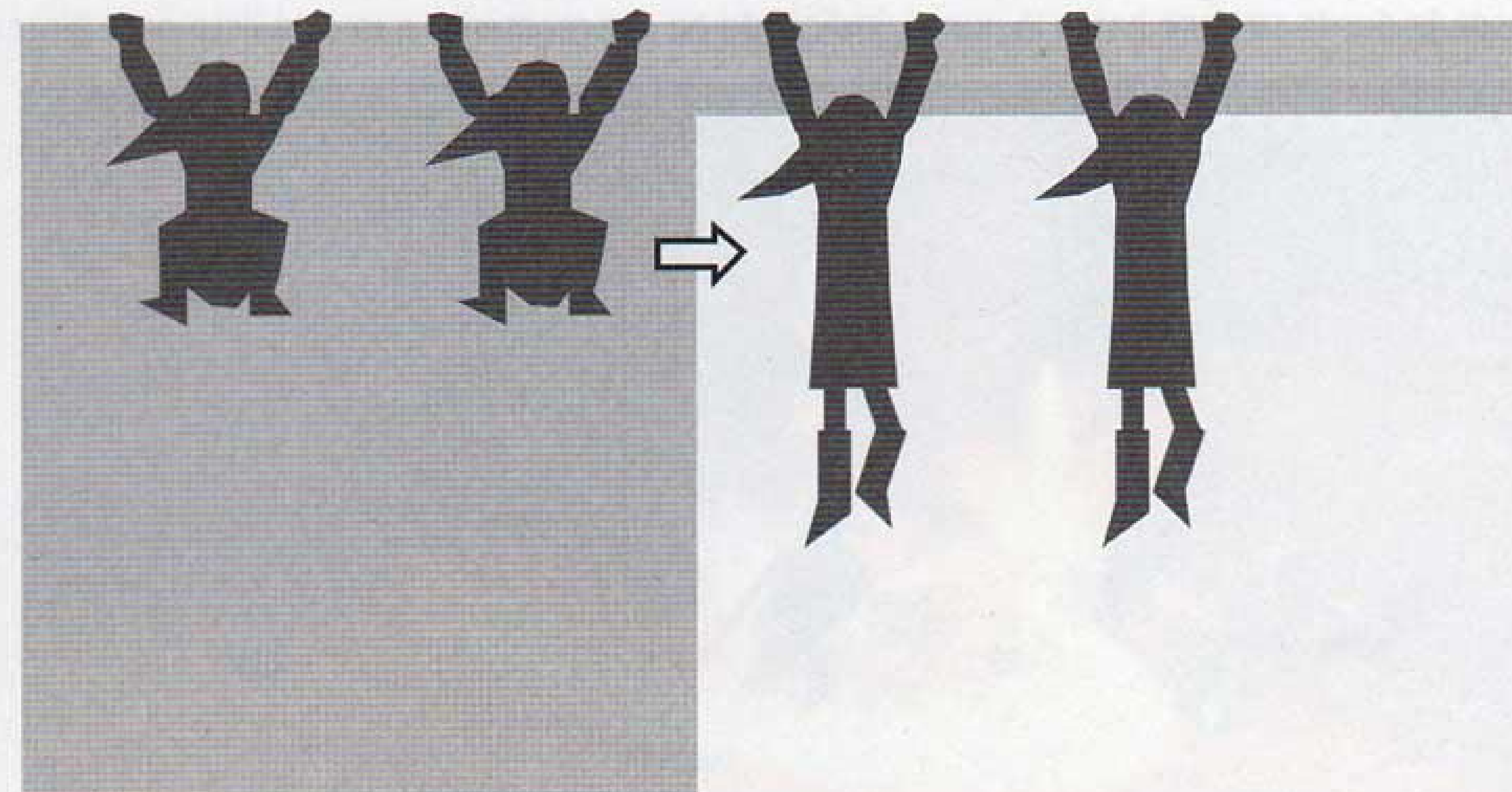


Aguanta ahí

Si avanzas lentamente hacia una cornisa, Link se caerá y agarrá al borde de ésta. Una pared sólida por debajo de él le dará un punto de apoyo; sin ella, se balanceará. Pulsa izquierda o derecha para que Link se mueva por la cornisa.







El botón de acción para todo

Cuando una situación pida alguna interacción especial, el botón A será la respuesta común. La mayoría de las veces, cuando se precise tan sólo pulsar un botón aparecerá en pantalla una señal indicadora del botón A. En otras situaciones, tendrás que usar el stick analógico en combinación con el botón A para realizar un movimiento más complejo.



Pulsa A

Dirígete hacia un objeto pequeño y pulsa el botón A para cogerlo. Pulsa el botón A otra vez para dejarlo. Corre y pulsa A para lanzarlo. Si un objeto es demasiado grande como para cargar con él, todavía te queda la opción de empujarlo pulsando A para agarrarlo y luego mover el stick analógico para realizar el movimiento. El botón A también sirve para abrir puertas, arrastrarse por espacios reducidos, hablar a otros personajes, abrir cofres y leer señales.





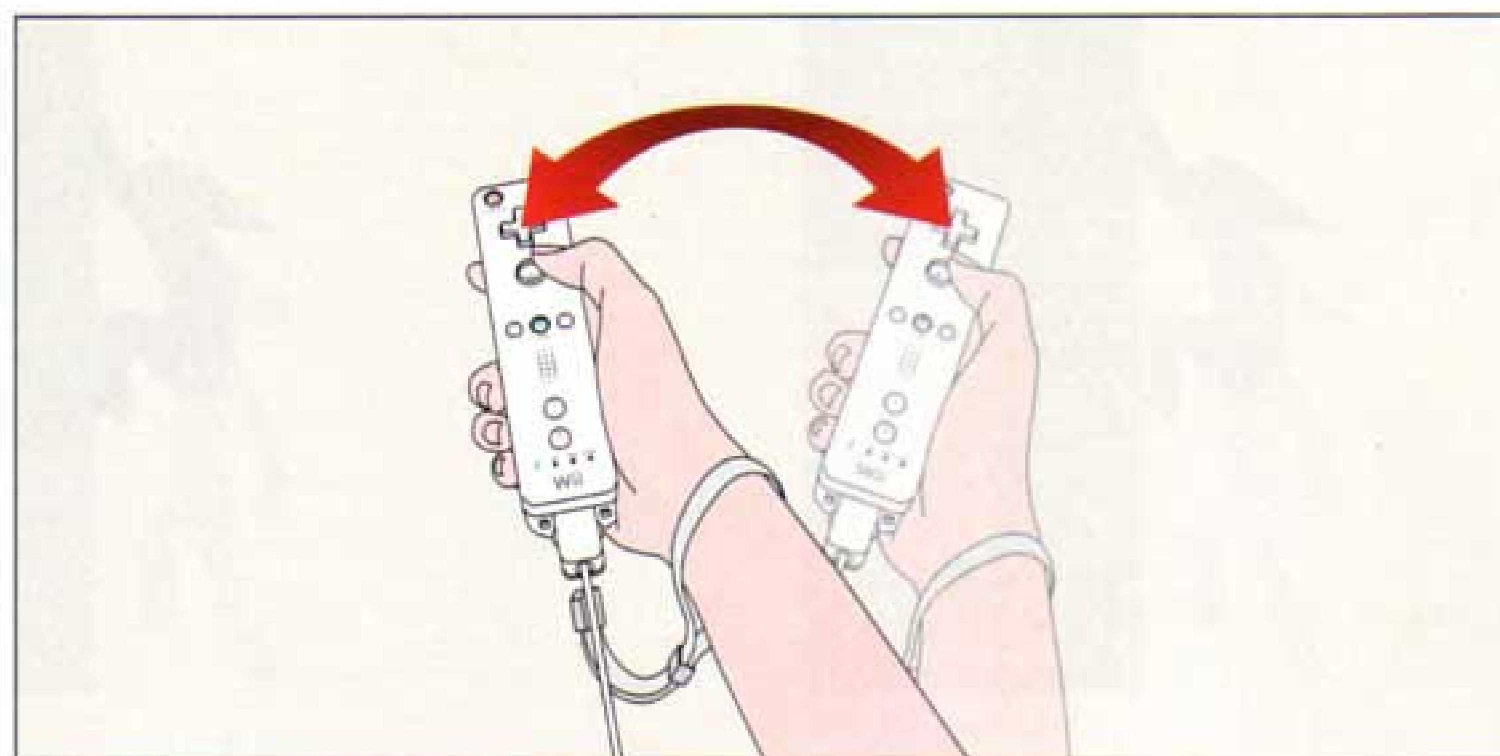
Una introducción a la lucha de espadas

La auténtica fuerza del mando de Wii es la detección de movimientos. La mayoría de los movimientos de combate de Link se aprovechan de esta característica. Cuando Link gira, corta y realiza técnicas especiales, tú estarás realizando maniobras similares.

Tajo

Piensa en el mando remoto como en la empuñadura de la espada de Link. Muévelo a izquierda y derecha o arriba y abajo para realizar un movimiento de corte (como alternativa, puedes fijar con el botón Z y mover el mando para hacer cortes verticales.) El héroe responderá blandiendo su propia espada. Si no tiene su espada en la mano cuando empecemos a mover el mando, la sacará automáticamente.

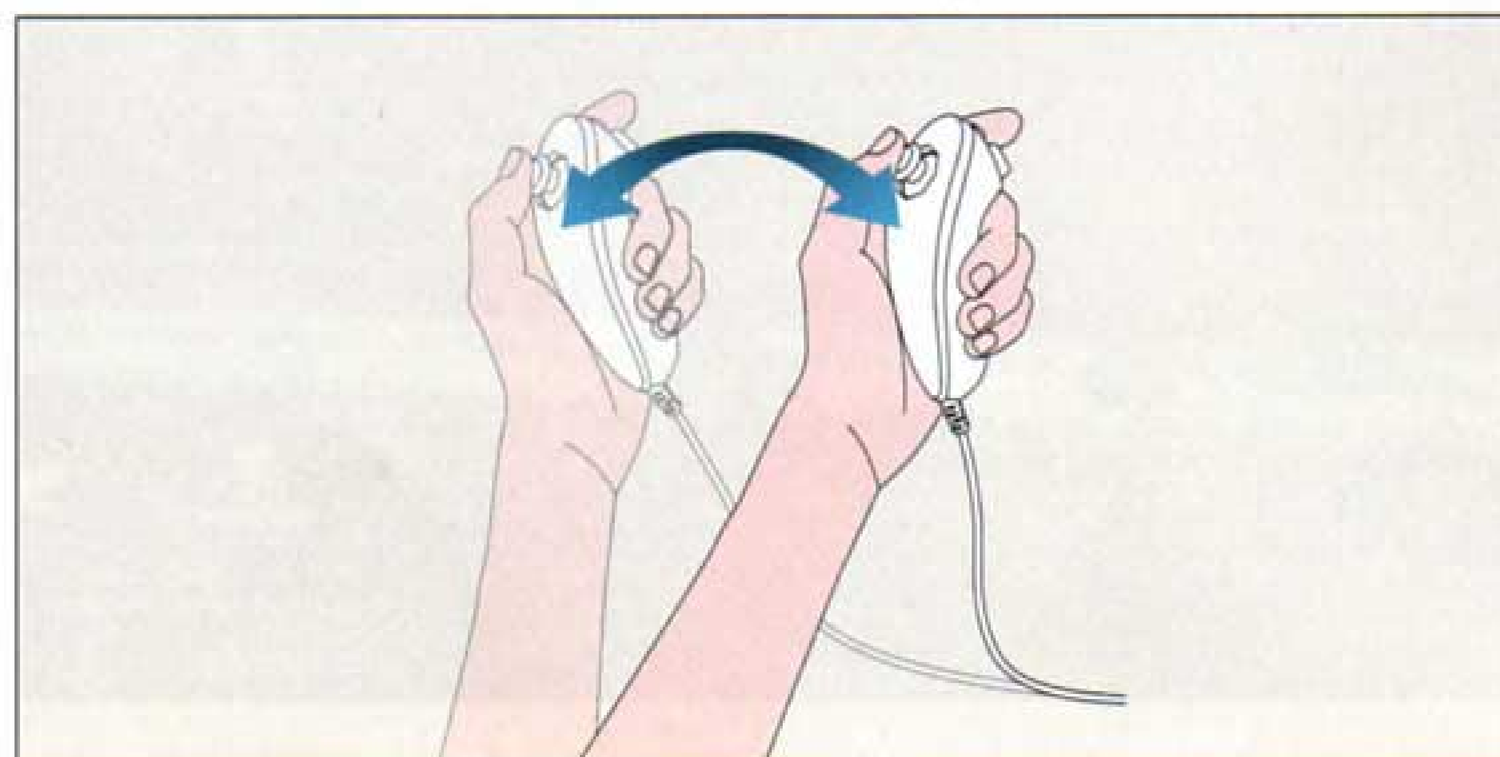




Ataque circular

El ataque circular de Link es un movimiento de todo el cuerpo. Agita el nunchako rápidamente a izquierda y derecha. El héroe girará 360º en medio segundo, golpeando con su espada todo lo que esté alrededor. Después de ese movimiento, un destello recorrerá la espada desde su base hasta la punta, indicando en ese momento que está listo para girar otra vez.



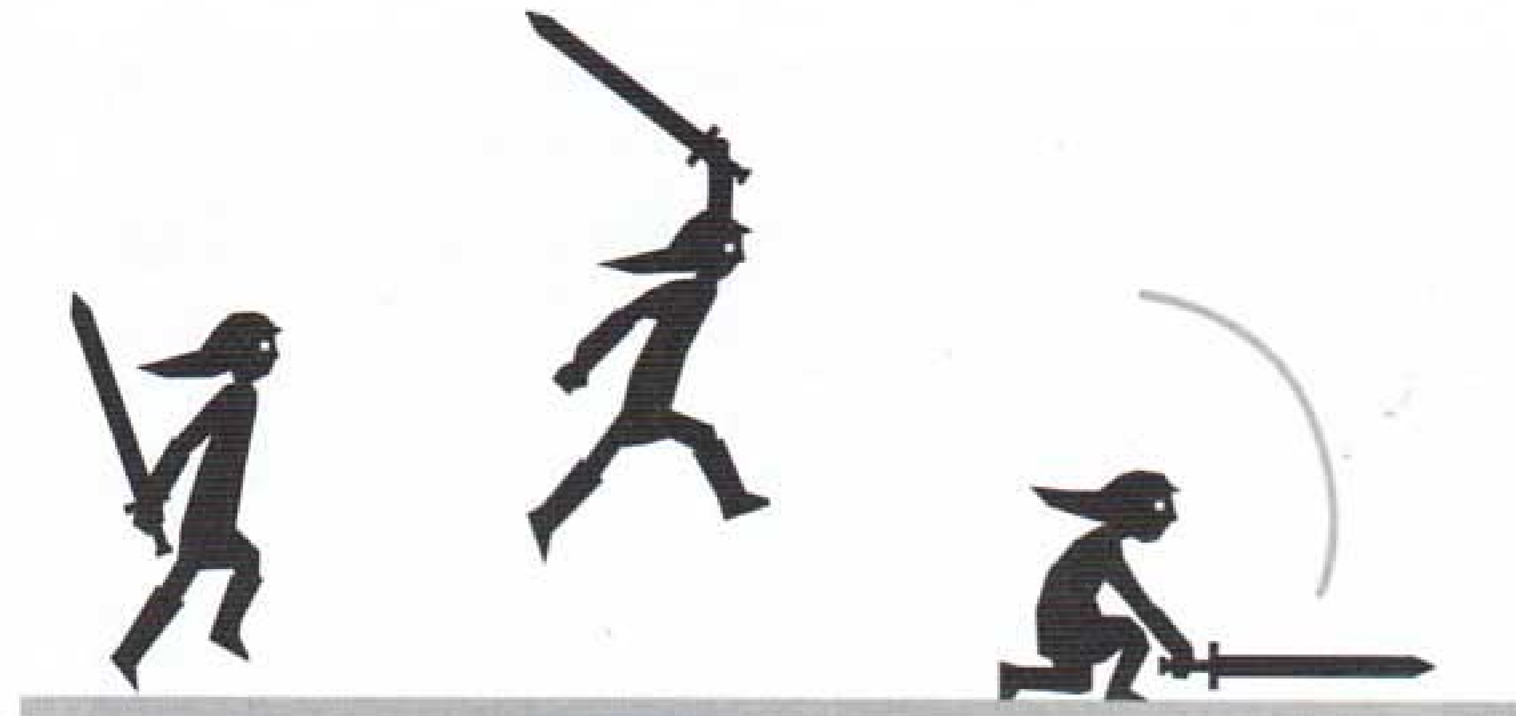


Corte volador

Saltando hacia delante para usar toda su fuerza y clavar la espada, Link puede producir mucho daño con su corte volador. Presiona y mantén Z para fijar al enemigo más cercano, luego pulsa A para saltar y atacar. El movimiento cuadruplica la fuerza del corte normal.



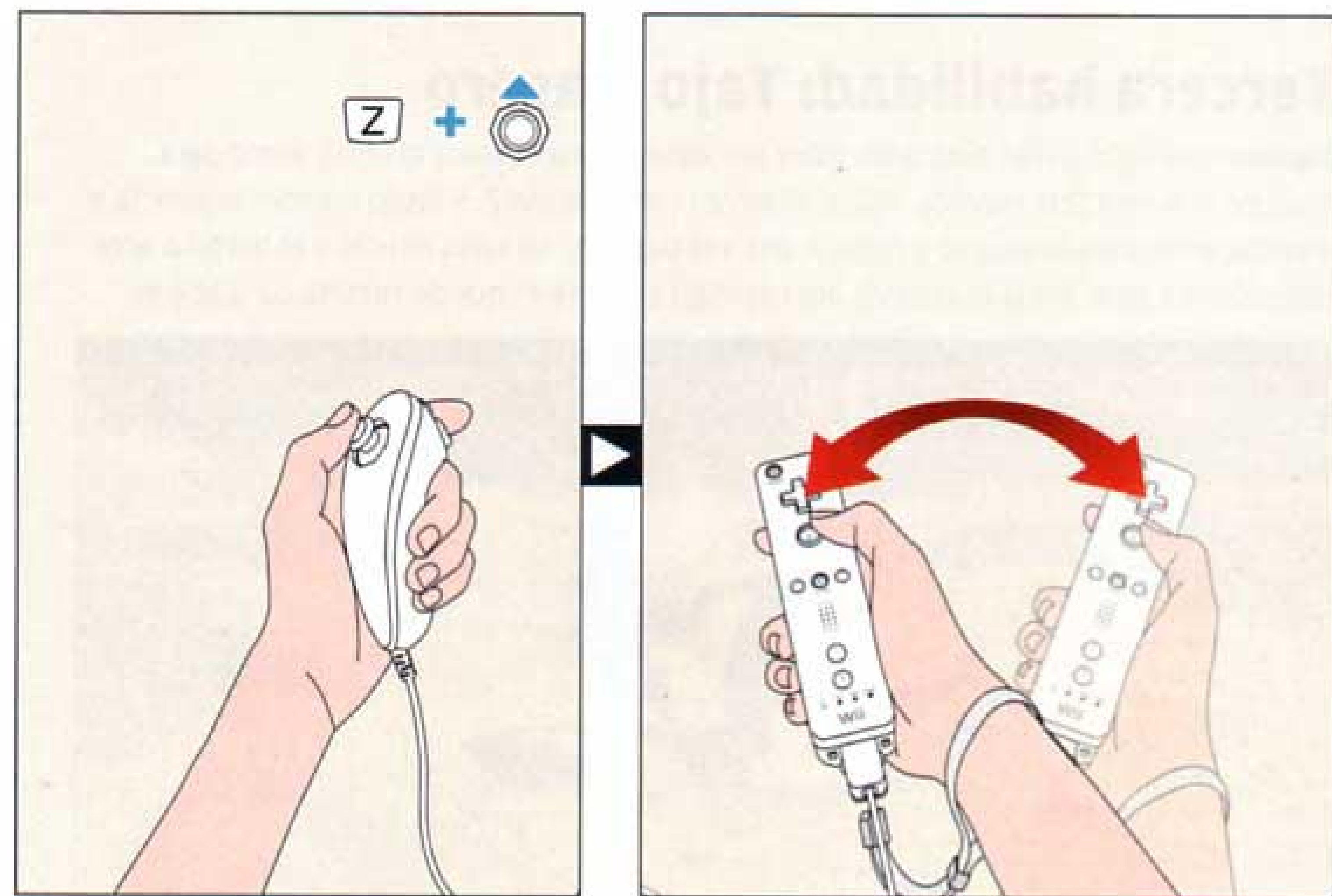




Puñalada

Link puede sorprender a sus enemigos con un poderoso movimiento de puñalada. Pulsa y mantén el botón Z para fijar tu objetivo, mantén arriba en el stick analógico, y entonces mueve hacia delante el mando remoto. El héroe responderá emulando el movimiento.





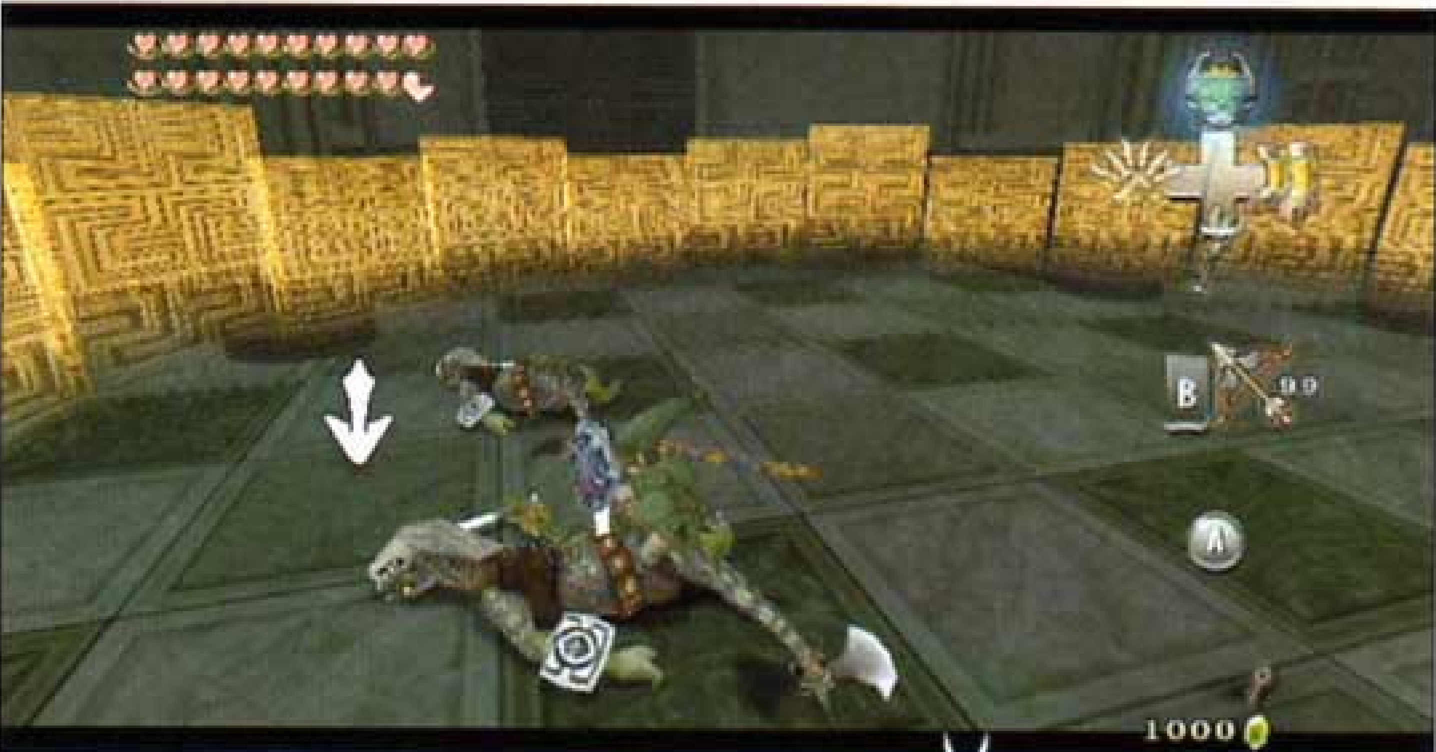
Entrenamiento continuo

Puedes descubrir siete habilidades secretas a lo largo de la aventura buscando las Piedras del Aullido (en forma canina) y, luego, localizando un lobo dorado en tu forma humana. El lobo se convertirá en un soldado que te enseñará un nuevo movimiento. Puedes ir a las Piedras del Aullido en cualquier orden, pero los movimientos los aprenderás en estricta progresión.

Primera habilidad: Golpe de gracia

La primera habilidad secreta que aprenderás será un movimiento final. Después de haber dejado fuera de combate a tu enemigo con un par de espadazos normales, fija al objetivo pulsando Z y luego A. El enemigo no tendrá ninguna posibilidad cuando Link salte sobre él y le clave su espada.



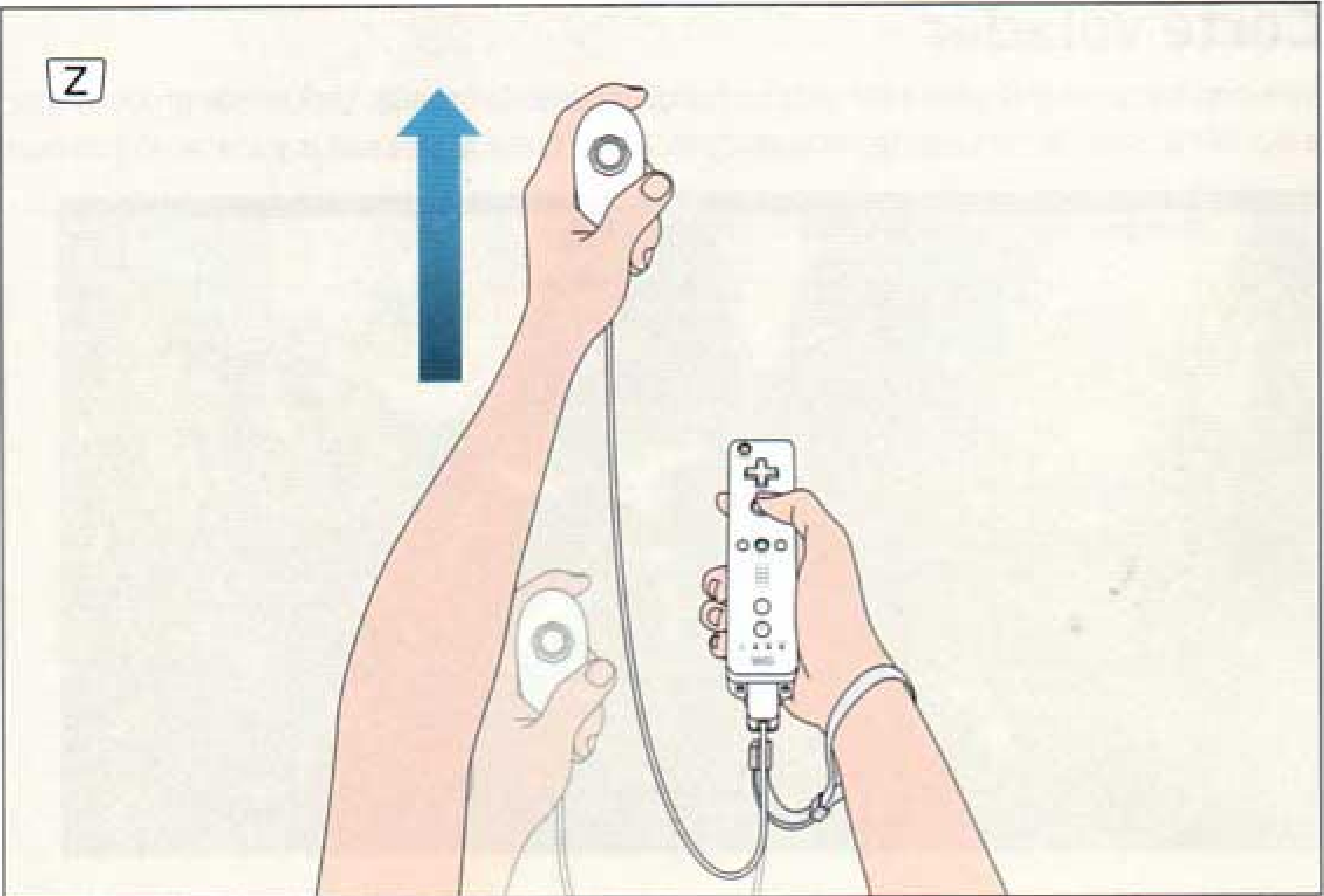




Segunda habilidad: Ataque de escudo

El ataque de escudo es útil para atontar a enemigos y devolver proyectiles enemigos a su lugar de origen. Mientras mantienes fijado a un enemigo con Z, empuja el nunchako adelante; Link lanzará su escudo atacando al enemigo dejándole, por tanto, vulnerable a otros ataques.

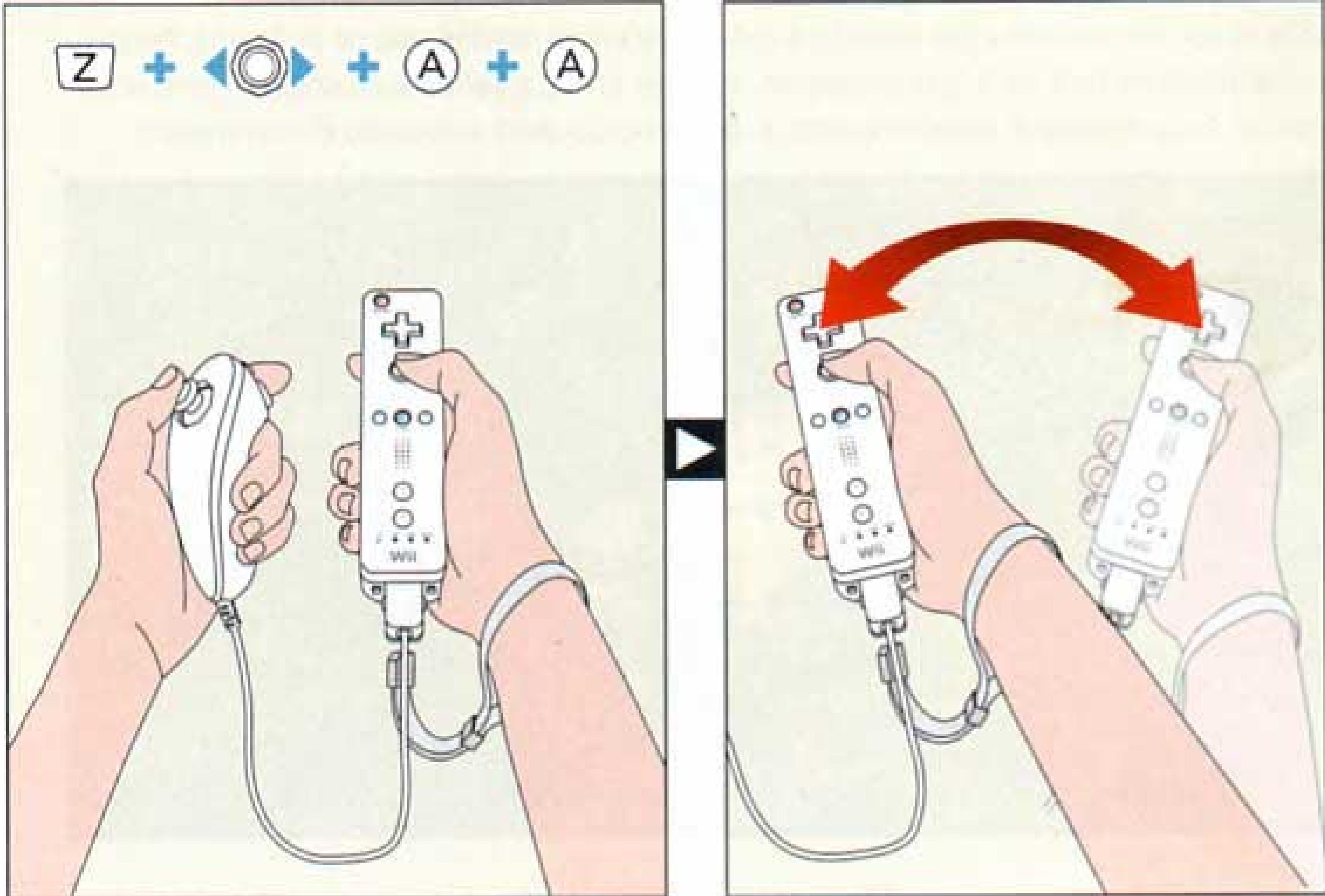




Tercera habilidad: Tajo trasero

Algunos enemigos están bien protegidos por delante; así que usa el tajo trasero para ataquer su vulnerable espalda. Fija al enemigo con el botón Z, y luego mantén izquierda o derecha en el stick analógico y pulsa A una vez para dar un salto lateral, y el botón A acto seguido para girar hacia la espalda del enemigo y mueve el mando remoto para atacar.

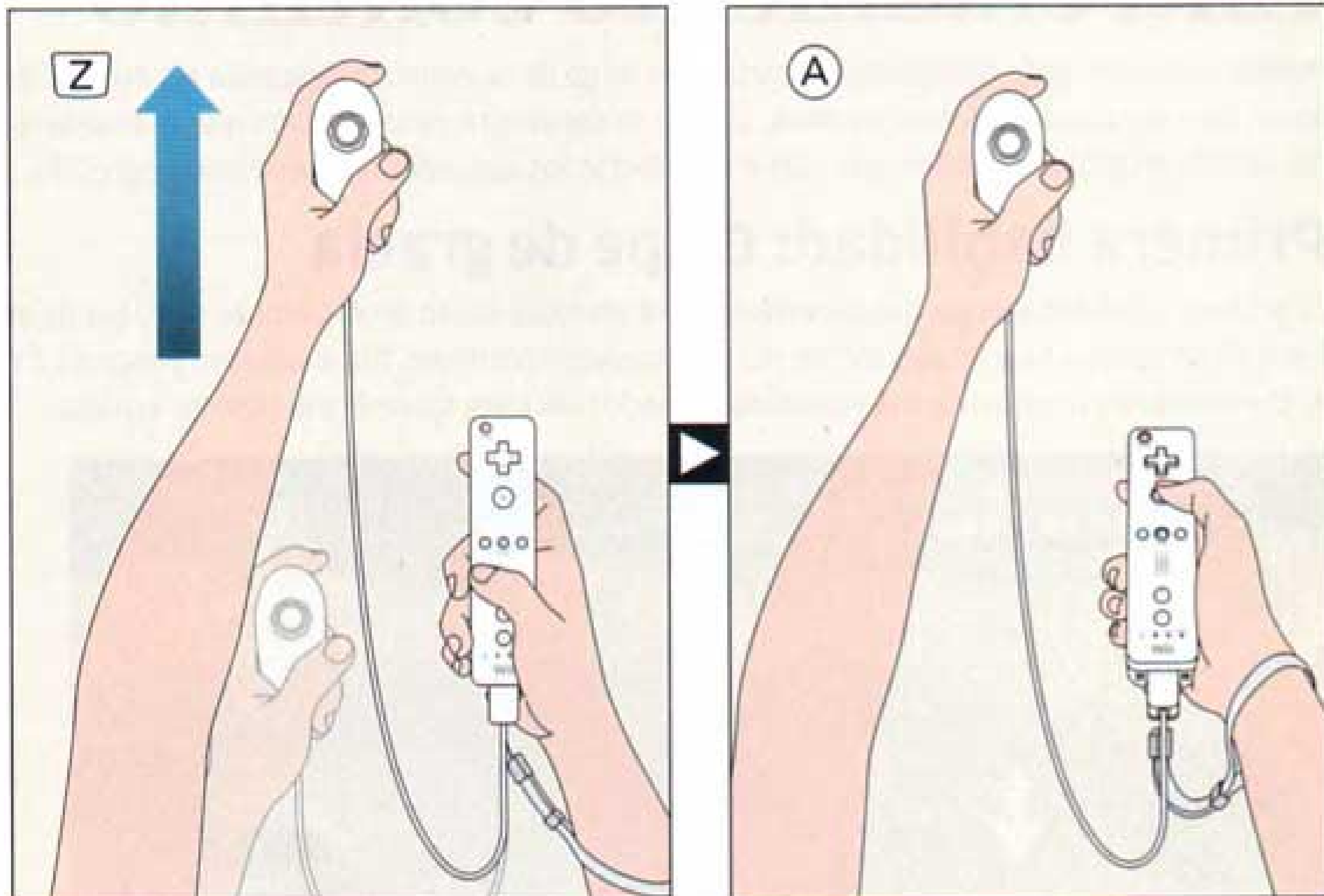




Cuarta habilidad: Rompeyelmos

Necesitarás el rompeyelmos para romper las defensas de algunos enemigos. Primero haz un ataque de escudo para atontarlo, luego pulsa el botón A para saltar sobre el enemigo y golpearle en la cabeza. Suma al rompeyelmos otros ataques para potenciar su efecto.

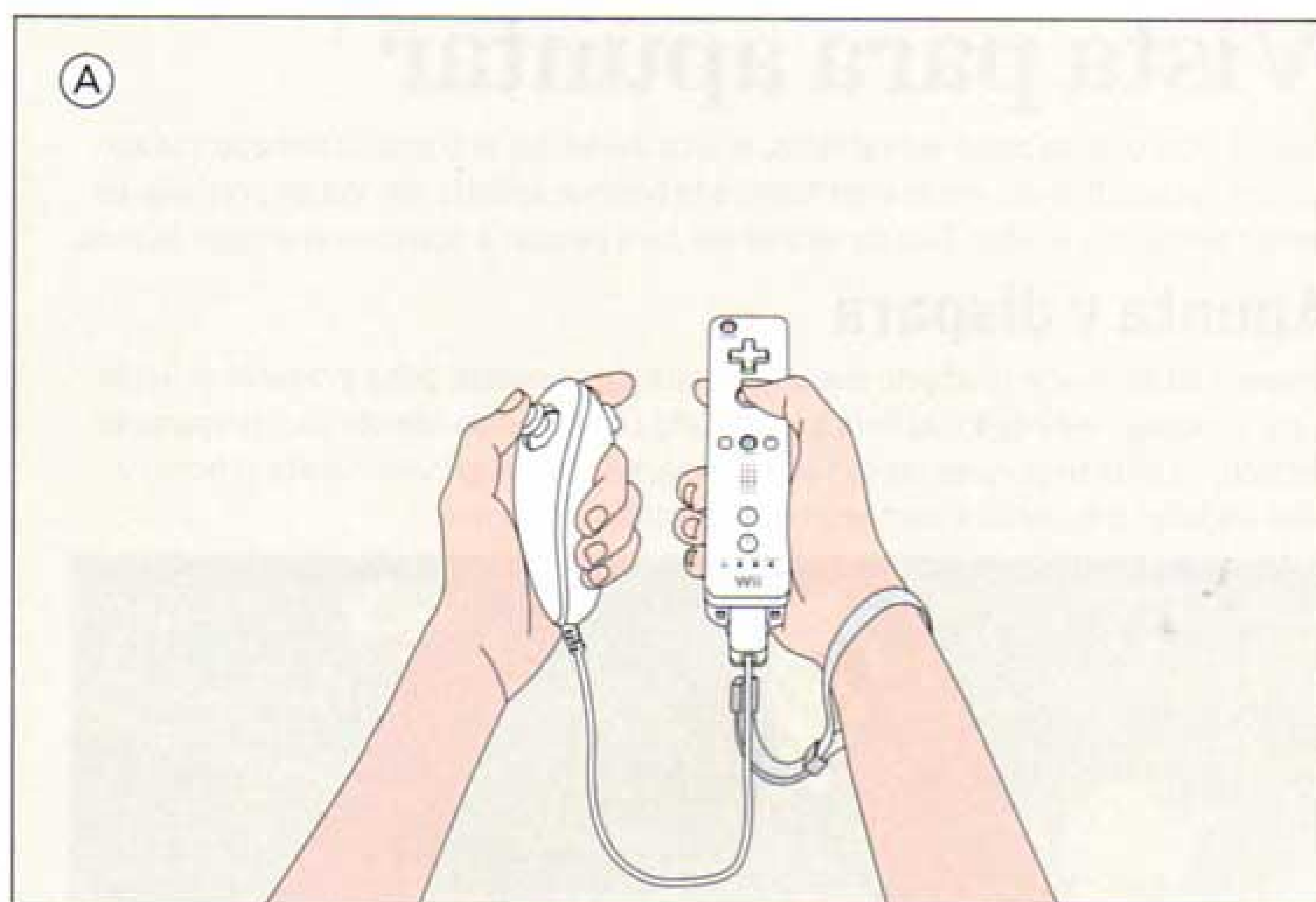




Quinta habilidad: Tajo relámpago

El tajo relámpago es fácil de realizar, pero te puede dejar en posición vulnerable. Para usar esta técnica, enfunda tu espada y no fijes a ningún enemigo con Z. Cuando un enemigo se prepare para atacarte, pulsa A (aparecerá una señal en la pantalla) para desenfundar tu espada y realizar un devastador ataque sorpresa.

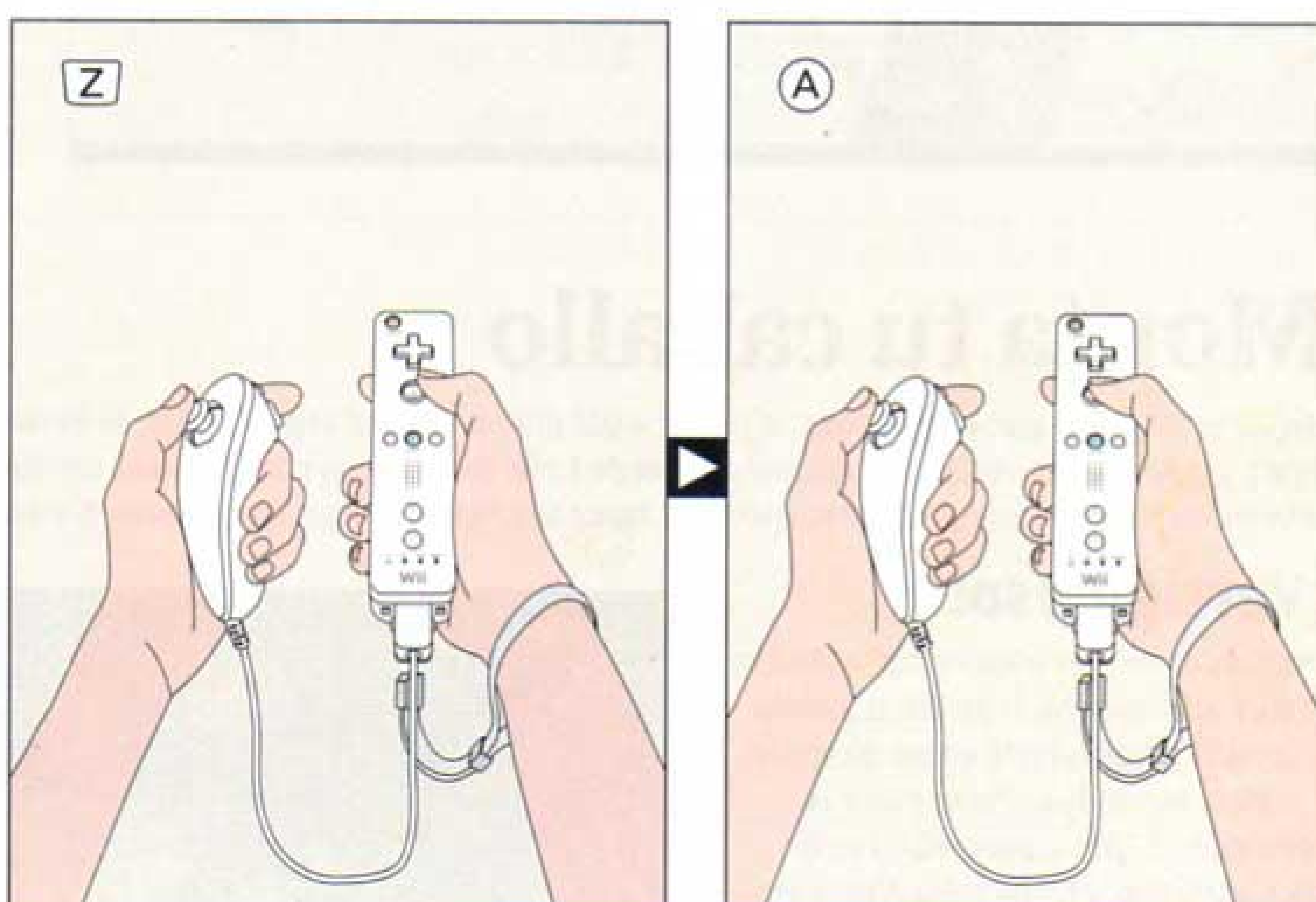




Sexta habilidad: Mandoble volador

El mandoble volador es una versión mejorada del excelente ataque en salto de Link. Para activar este movimiento, fija con Z al enemigo y entonces mantén pulsado el botón A hasta que un brillo suba por la espada. Suelta el botón A para realizar un ataque giratorio en salto que elimine a todos los enemigos cercanos.

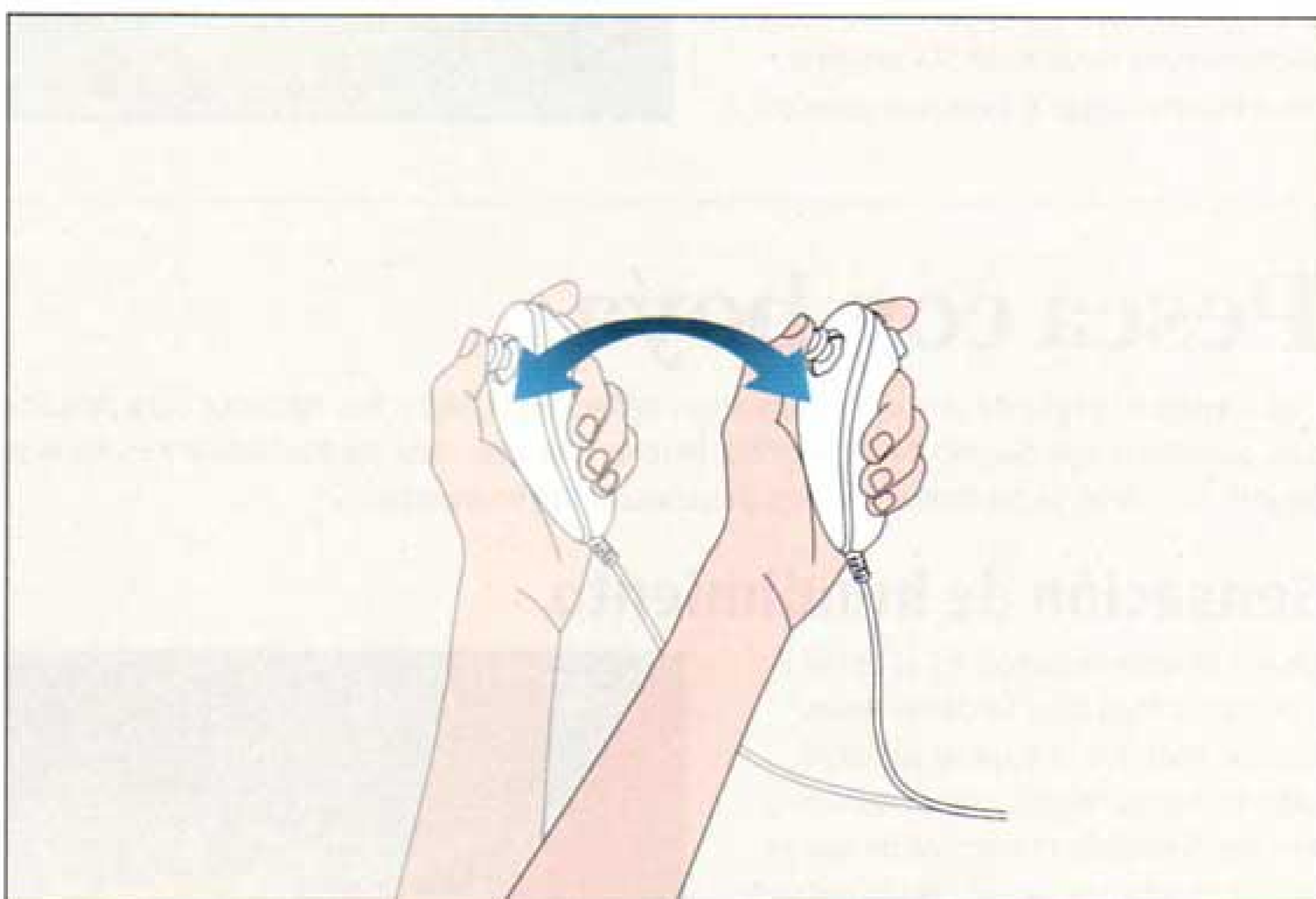




Habilidad final: Gran ataque circular

La última habilidad secreta es el gran ataque circular, una variación del ataque circular común. Es más poderoso y posee un radio de acción mayor. Sin embargo, sólo puedes usarlo cuando tengas todos tus corazones llenos. Ejecuta el movimiento agitando el nunchako adelante y atrás con tus corazones llenos.





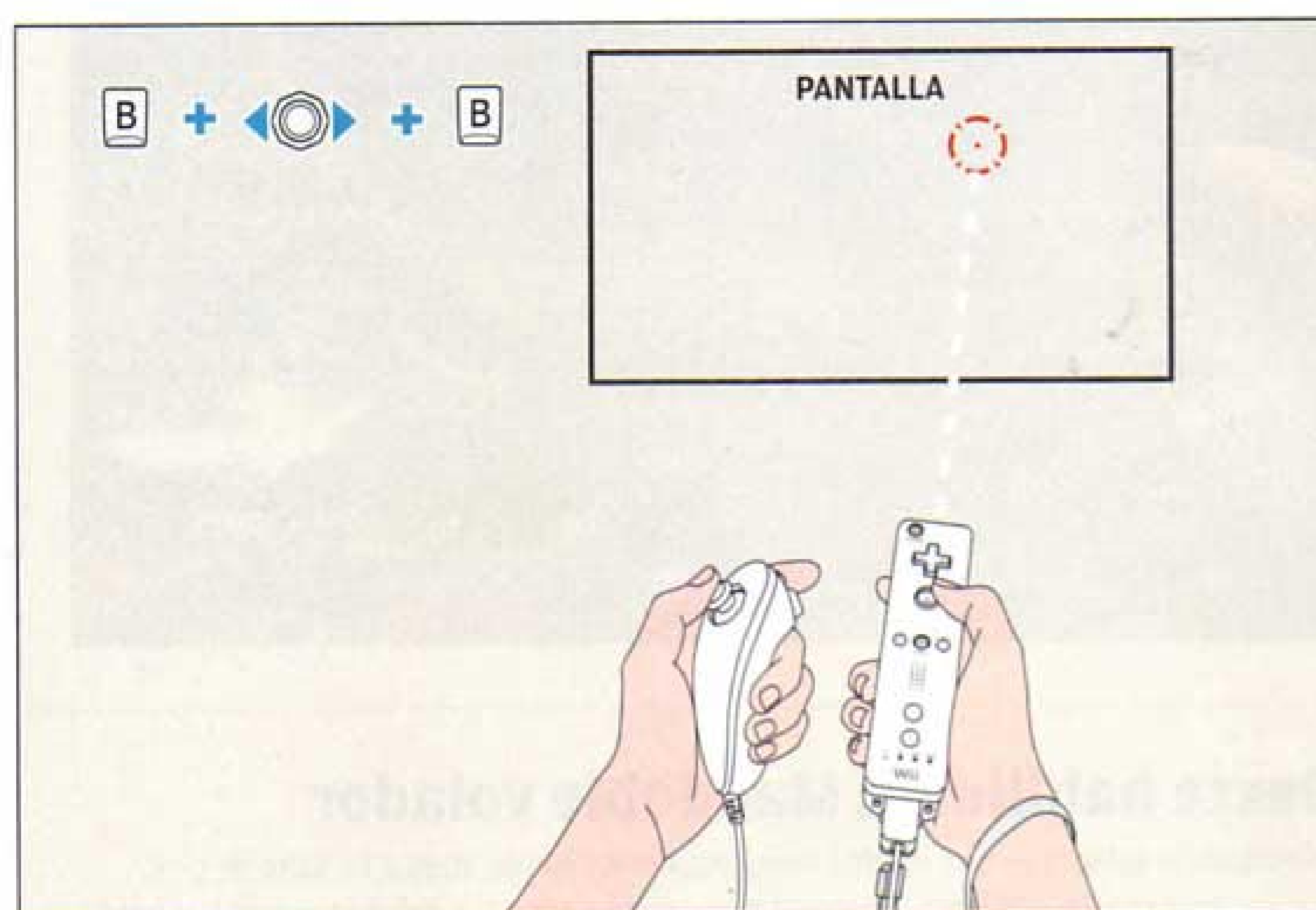
Vista para apuntar

Cuando usas objetos como el tirachinas, el arco del héroe, el bumerán tornado y la zarpa, una perspectiva por encima del hombre te permite apuntar con mayor precisión (el cursor también te ayuda). Esta técnica es útil para golpear a objetos o enemigos lejanos.

Apunta y dispara

Después de equiparte un objeto que use la vista para apuntar, pulsa y mantén el botón B para emplear ese objeto. Apunta a la pantalla con el mando remoto para preparar el disparo, y ajusta tu perspectiva con el stick analógico del nunchako. Suelta el botón B para disparar, o el botón A para volver a la perspectiva normal.





Monta tu caballo

Hyrule es un gran lugar, pero es todo un placer viajar gracias a tu fiel yegua, Epona. Te llevará donde quieras a toda velocidad, y puede saltar obstáculos. Al igual que yendo a pie, sobre Epona puedes atacar con tu espada moviendo el mando remoto, hacer un ataque giratorio moviendo el nunchako, fijar enemigos con el botón Z, y usar objetos con B.



¡Vertiginoso!

Después de montar a Epona con A, mueve el stick analógico hacia arriba, izquierda o derecha para moverte en esa dirección, y acelera pulsando A. Para reducir la velocidad de Epona, pulsa abajo en el stick analógico, y luego pulsa A para desmontar. También puedes atacar moviendo el mando remoto para hacer un corte con la espada, o agitando el nunchako atrás y adelante para realizar un ataque giratorio, e incluso pulsar B para usar objetos.





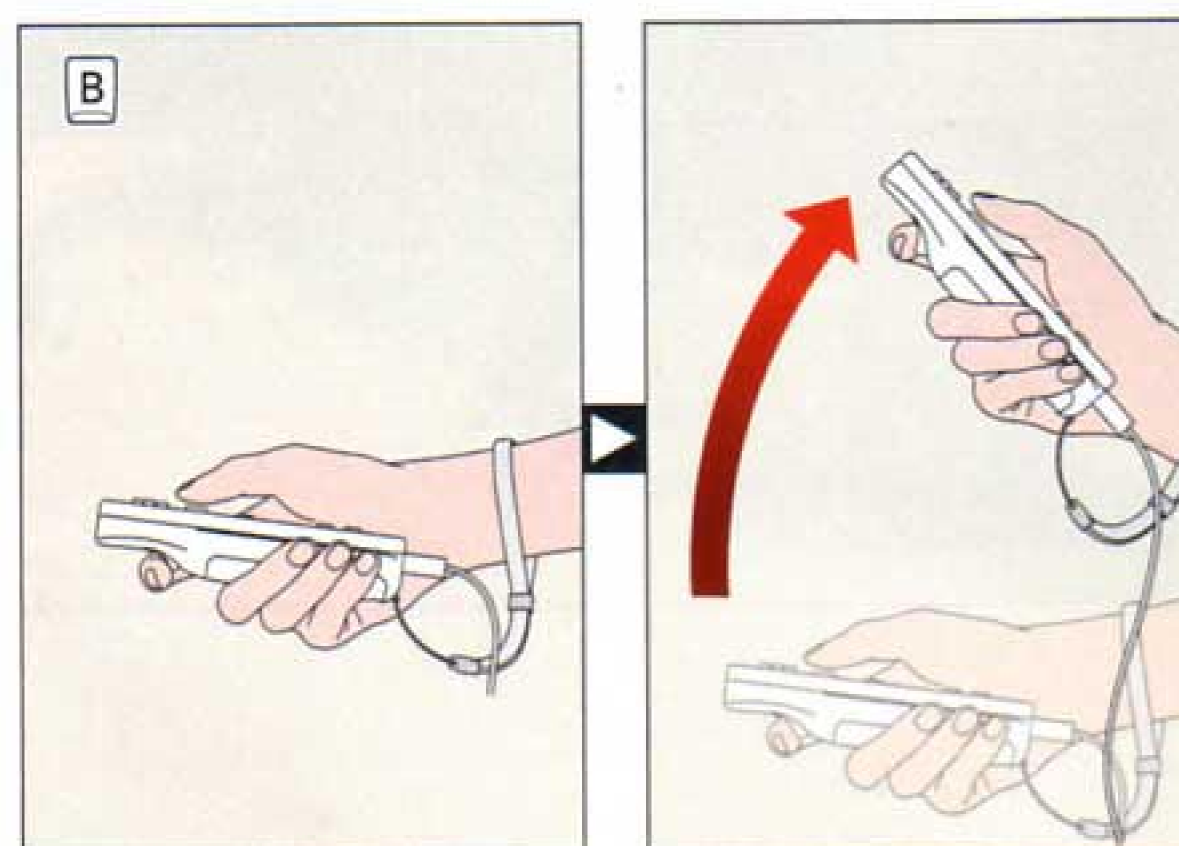
Pesca con boya

Link consigue la caña de pescar con boya muy pronto en el juego. Sus opciones para pescar están limitadas, pues tiene que hacerlo desde la orilla, pero es una gran caña para principiantes. En la pesca con boya puedes usar cebo como larvas de abeja para pescar mejores piezas.

Sensación de hundimiento

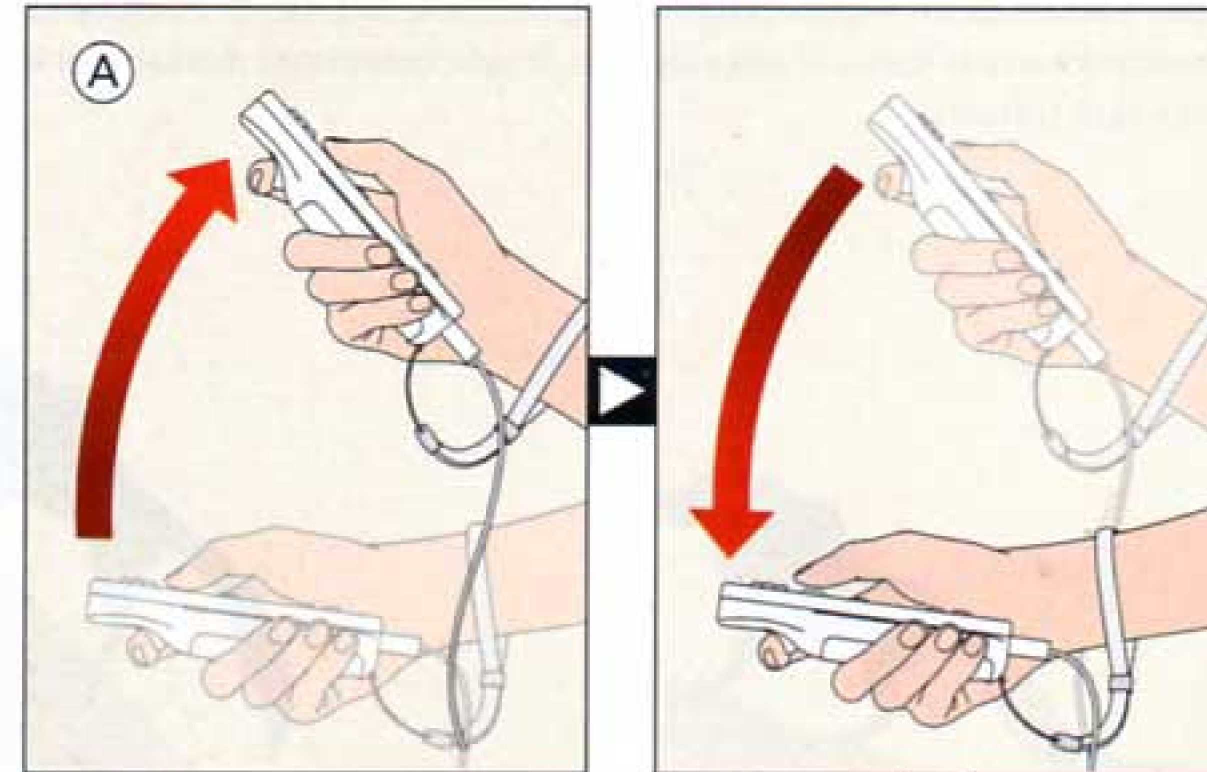
Equipa la caña de pescar en el botón B y pulsa el botón para lanzar el sedal. Cuando veas que la boya se sumerge, sube el mando remoto a una posición vertical. Recibirás el mensaje de que el pez ha picado. Mantén el mando remoto para atraer el pez. Puedes usar cebo equipando tanto la caña como el cebo, y pulsando luego la dirección de la cruceta a la que has asignado ese cebo.





Pesca con señuelo

Después de que Link salve la región de Lanayru, tendrá la oportunidad de disfrutar con la relajante pesca con señuelo en el Muelle de pesca de Rosita. La pesca con señuelo es más complicada que la pesca con boya, y hay varios señuelos para escoger.



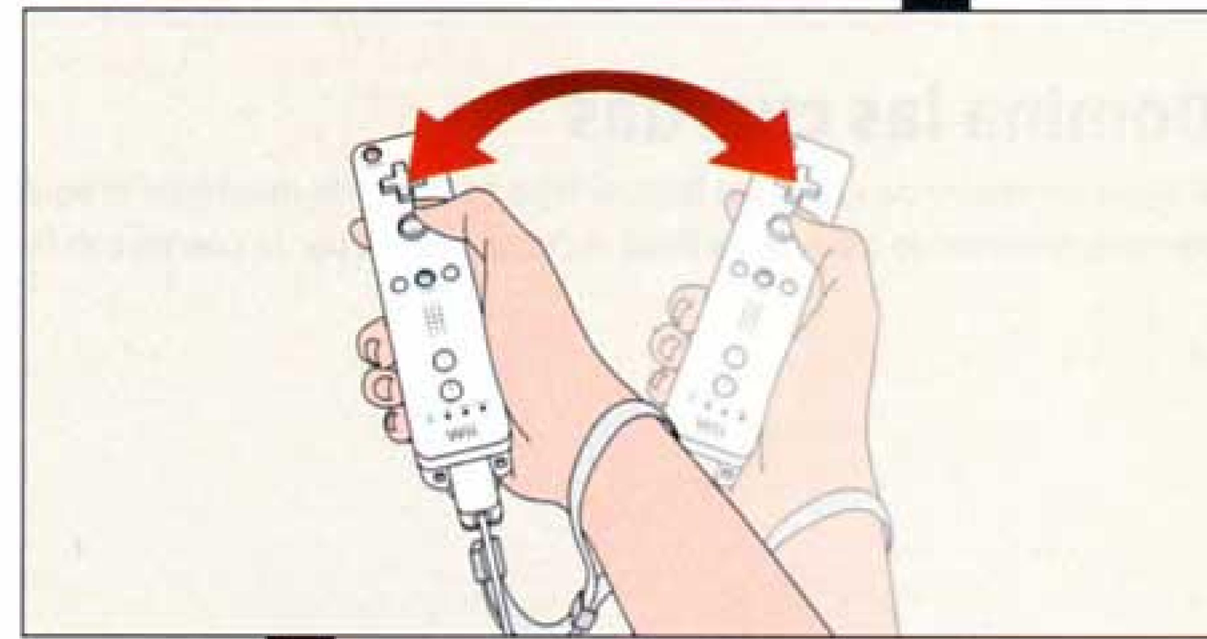
¡A pescar!

La pesca con señuelo se hace desde una barca. Usa el stick analógico para mover la barca, y cuando hayas alcanzado un buen lugar de pesca, pulsa el botón B para preparar la caña y usa el stick analógico para apuntar. Cuando mires hacia la dirección desea, pulsa A y levanta el mando hacia una posición vertical; entonces, mueve el mando adelante y suelta A para lanzar el sedal.



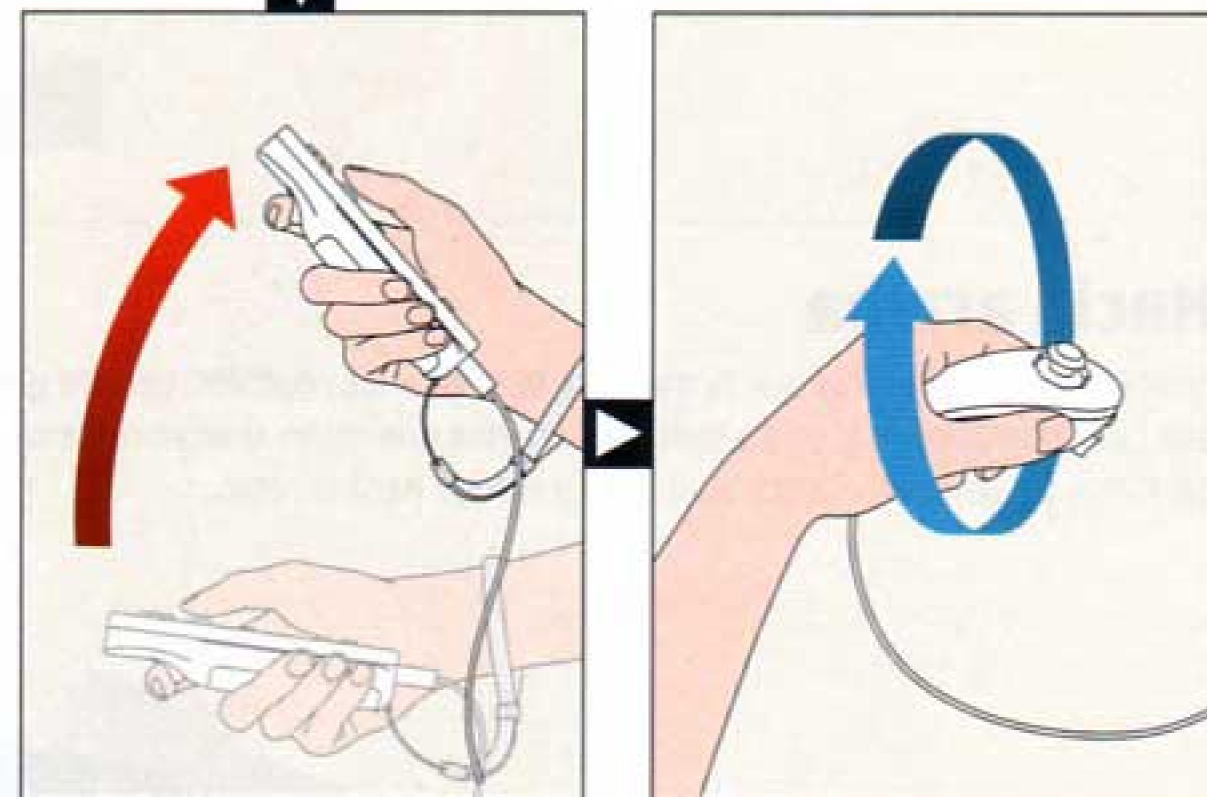


Una vez has lanzado el sedal, atrae al pez moviendo el mando remoto de un lado a otro. Antes de lanzar, puedes cambiar el señuelo para atraer a otros tipos de pez.





Cuando veas que un pez pica (verás una señal en pantalla), sube hacia ti el mando remoto para engancharlo. Recoge sedal movimiento el nunchako haciendo un movimiento circular que emule el del carrete. Si el pez salta, baja el mando remoto para que no suelte el anzuelo; vuelve a levantar el mando cuando el pez esté otra vez en el agua. Cuando el pez esté cerca de la barca y aparezca una señal en la pantalla, pulsa al mismo tiempo los botones A y B para coger la pieza.



Controles básicos del lobo

Cuando Link se transforma en lobo, pierde la habilidad de usar sus objetos, pero controlar sus movimientos es muy similar. Una vez avanzado en el juego, Link podrá cambiar de hombre a lobo a voluntad y usar la forma que mejor se adapte a cada situación.



Pásate al lado salvaje

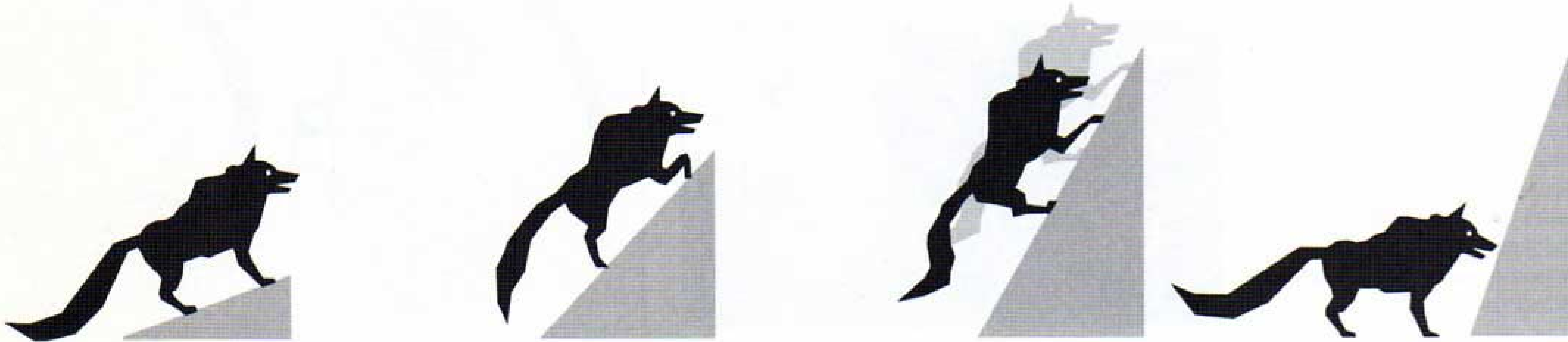
Aunque Link ha cambiado de forma, sus movimientos son similares: tan sólo usa el stick analógico para mover a Link en la dirección deseada. Pulsa A mientras el lobo corre para hacerle atacar. Si te lanzas contra una pared, puedes encontrar algo flojo.



Sube a cuatro patas

Link tiene las mismas habilidades de escalada en su forma canina y humana. Puede subir cuestas de un ángulo determinado, pero si la inclinación es excesiva al final se deslizará hacia el suelo. Si una cuesta es lo suficientemente marcada, el lobo ni siquiera intentará sortearla.





Domina las cuerdas

Al tener un centro de gravedad bajo, el lobo es capaz de mantener el equilibrio sobre cuerdas. Mientras lo muevas en línea recta, avanzará por la cuerda con facilidad.

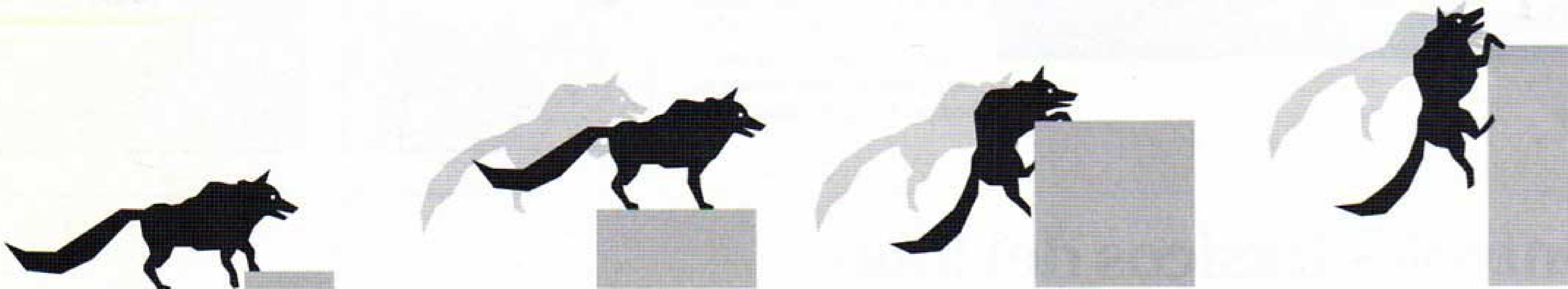




Hacia arriba

Posiblemente no quieras que tu mascota se suba a los muebles, pero te gustará saber que Link lobo puede subirse a todos los objetos que están al alcance de su forma humana. Pulsa adelante en el stick analógico y el lobo hará el resto.





Salta el abismo

Link lobo, como en su forma humana, puede salvar muchos abismos. Ninguna forma es mejor para hacer un salto, pero el lobo es capaz de aterrizar con más soltura que la forma humana, sin colgarse del borde.





Salta y sube

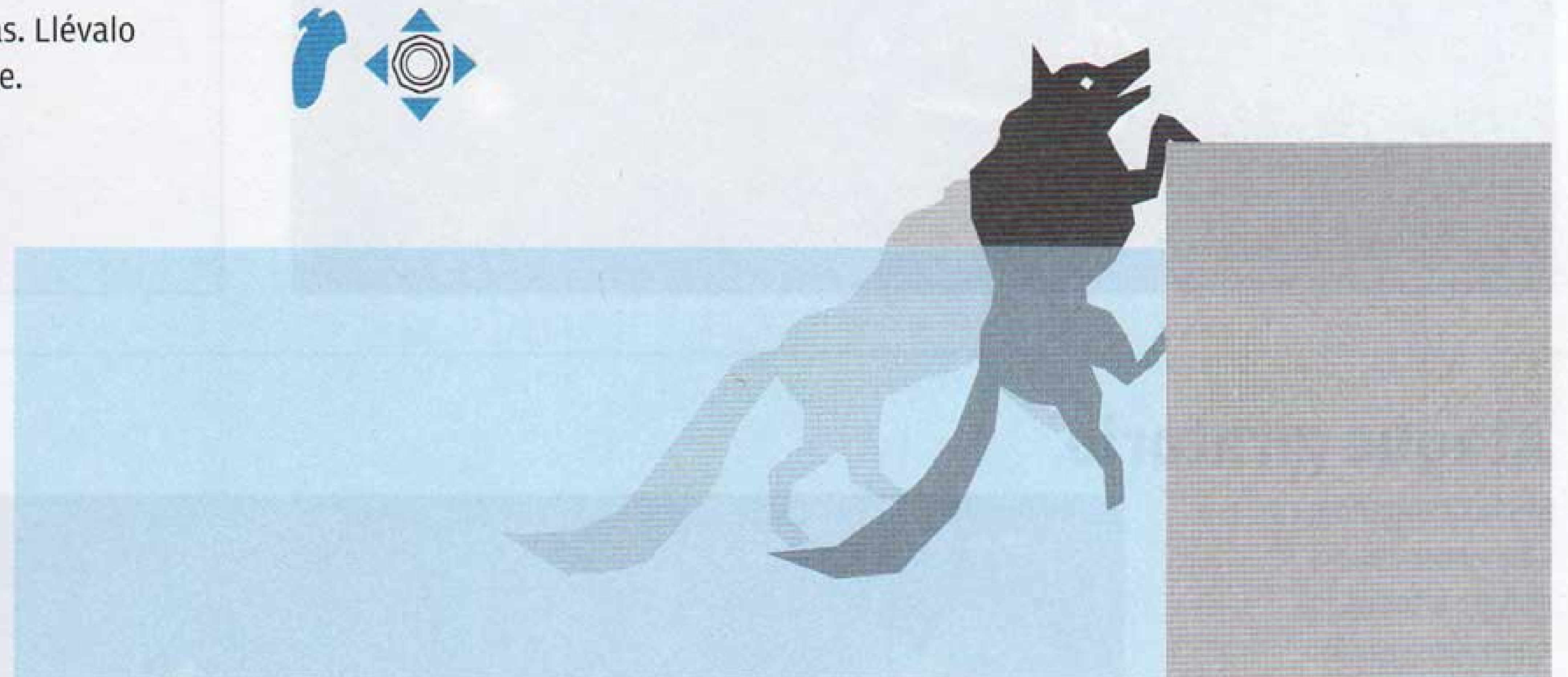
Frente a un abismo en el que la segunda plataforma sea más alta que la primera, el lobo se enganchará al borde del risco con sus patas delanteras, y luego se subirá él mismo.



Sal del agua

Como en la forma humana, Link lobo puede salir de lagos o arenas movedizas. Llévalo hasta el borde y sigue pulsando en esa dirección para que salga a tierra firme.





Habla a los animales

Link lobo puede hacer varias acciones con la ayuda del botón A, al igual que el Link humano. Entre éstas se incluye el hablar a otros animales (incluso a los que normalmente son la presa de un terrible lobo).



Pulsa A

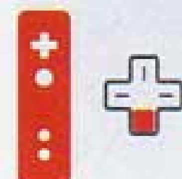
Pulsa el botón A para hablar con otros anmiales, coger pequeños objetos y engancharte a objetos de mayor tamaño. Moviendo el stick analógico, puedes hacer que el lobo empuje un objeto al que se está agarrando. Mientras corres, te podrás mover un poquito más rápido con una pulsación del botón A.





Escarba Hyrule

Link lobo puede hacer otra cosa que seguramente no quieres que tu mascota haga. Escarba. Pulsa abajo en la cruceta de control para que rasque la superficie. Si estás usando sus sentidos caninos para detectar un premio, sabrás exactamente dónde escarbar.





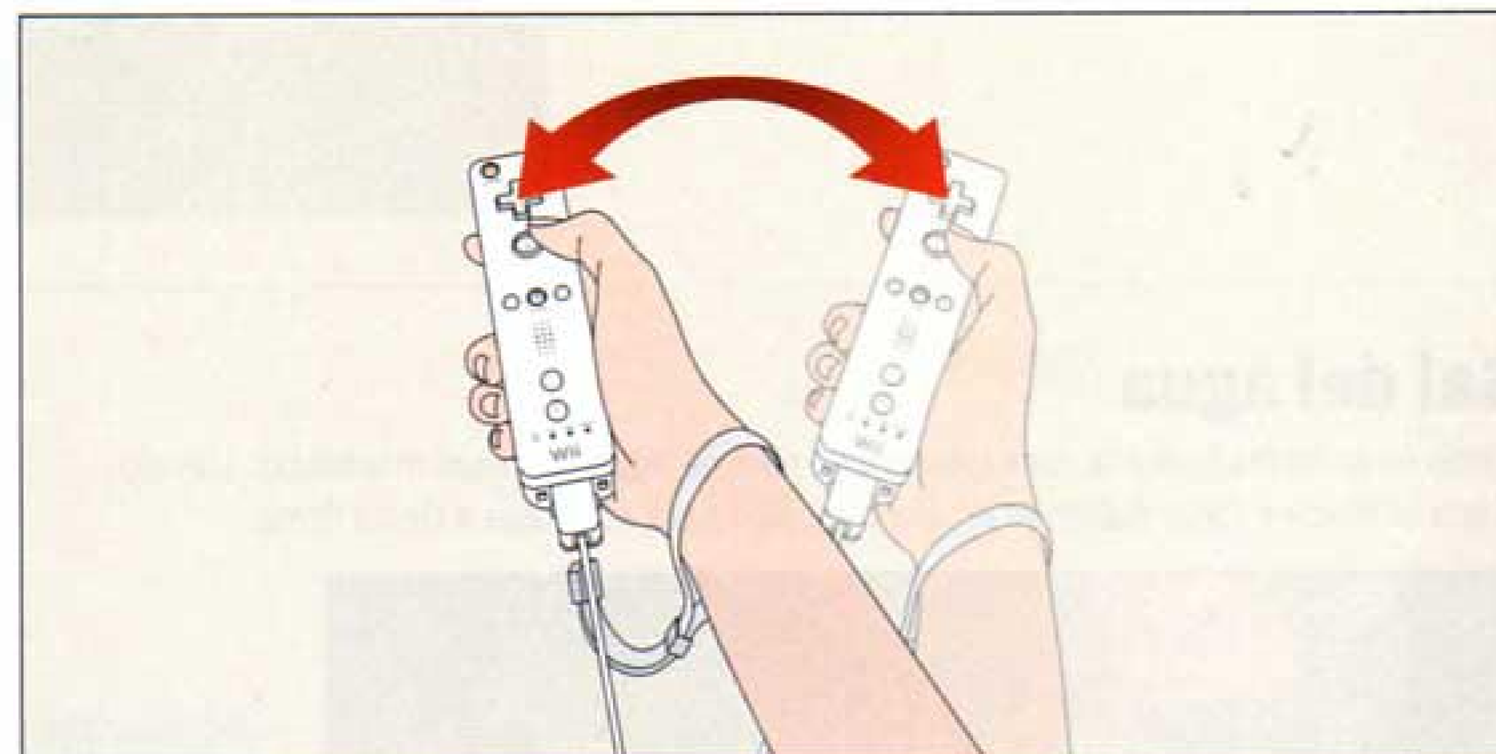
Perro muerde a monstruo

Los ataques básicos de Link en forma de lobo son un reflejo de los de Link en forma humana. Hay que equivalentes lobunos para el corte estándar, el ataque giratorio y el corte volador.

Muerde

Eres un lobo duro. Cualquier enemigo que se ponga en tu camino tendrá que vérselas con tus colmillos. Mueve el mando remoto a izquierda y derecha como harías con la espada para hacer que el lobo se lanze adelante y muerda con fuerza.

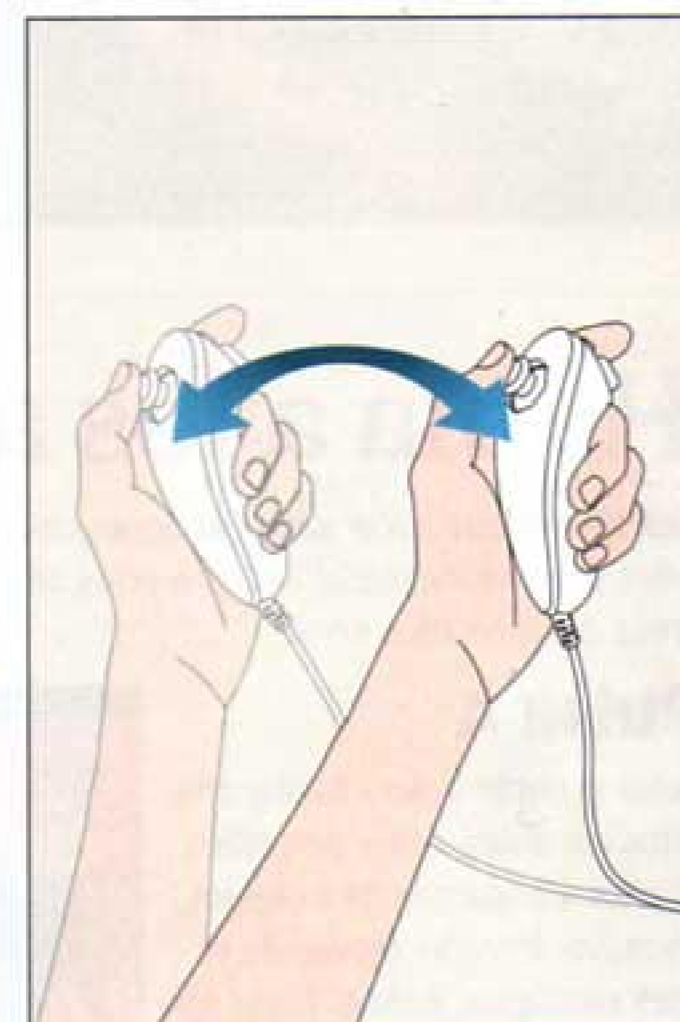




Ataque giratorio

El Link humano gira con su espada y golpea a todos los enemigos que le rodean. El lobo golpea a los enemigos con su cuerpo mientras gira. Agita el nunchako a izquiera y derecha para realizar el movimiento. Un sonido en el mando remoto te indica que el ataque giratorio está listo.



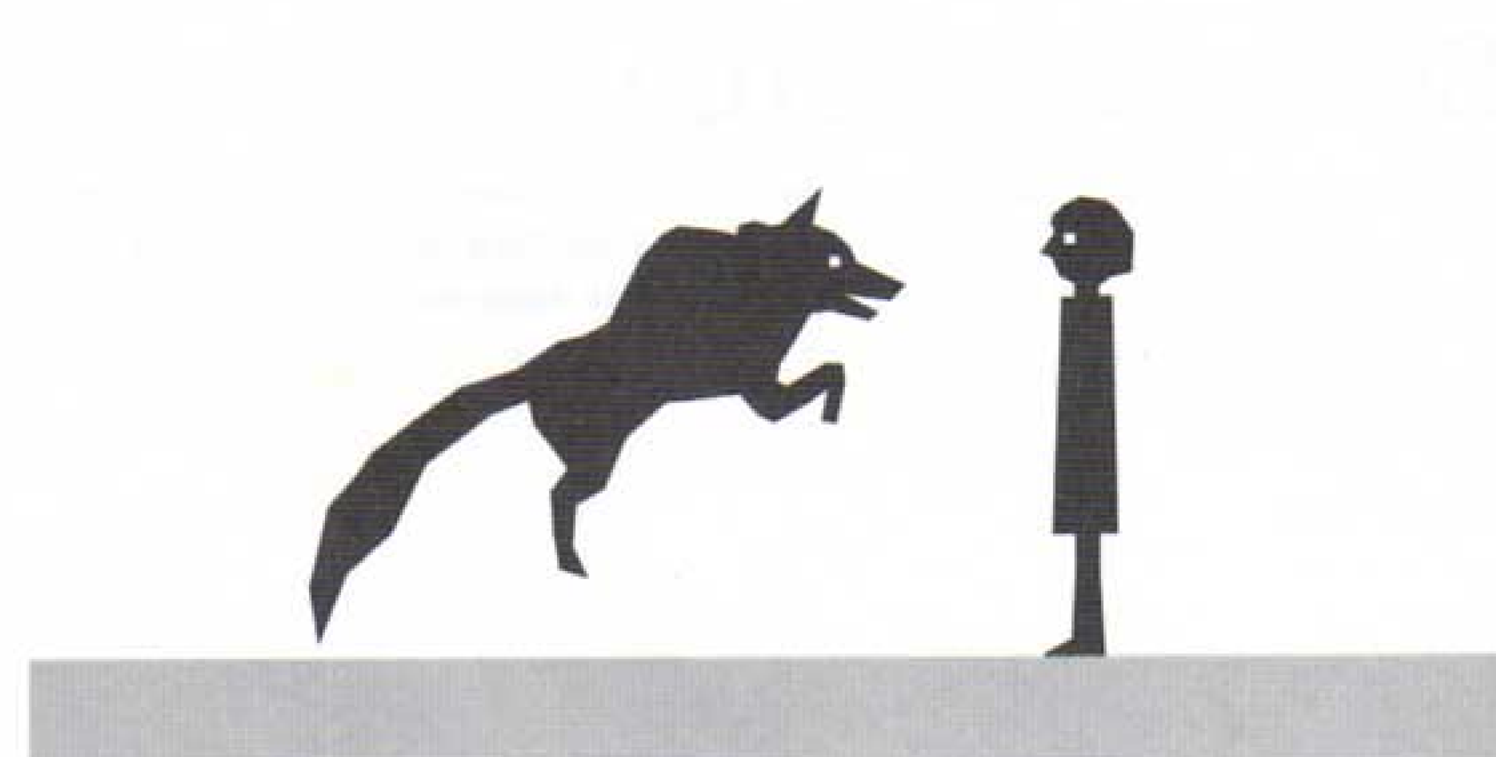


Ataque en salto

Golpear y lanzarse a la yugular siempre es un movimiento popular entre malas bestias. Link lobo salta y muerde cuando fijas a un enemigo con Z y luego pulsas A. En algunas situaciones, el animal se agarrará al enemigo, permitiéndote pulsar A de manera repetida para un ataque mantenido.

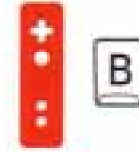






Manejando la energía oscura

Midna y Link lobo trabajan juntos para realizar un ataque especial que es efecto contra las criaturas de las sombras. Pulsa y mantén el botón B para crear una zona de energía oscura, abarcando a todos los enemigos en el círculo. Cuando sueltes el botón dentro del límite de tiempo, Link atacará a todos los enemigos marcados en un único movimiento.







Instintos animales

Un sentido del olfato potenciado y la habilidad para ver en la oscuridad, permiten a Link lobo percibir objetos, caminos y enemigos que el Link humano no puede ver. Pulsa izquierda o derecha en la cruceta para iniciar los sentidos del lobo.

Mira lo invisible

Con los sentidos agudizados, tu campo de visión estará limitado, pero en la zona cercana -lo que puedes ver a tu alrededor- podrás detectar objetos enterrados, espectros y los olores de algunos objetivos.







Risita y sigue

Midna es una criatura misteriosa con un peculiar sentido del humor. Cuando se ríe (a través del altavoz del mando remoto), pulsa arriba en la cruceta. Te dará advertencias o algún tipo de ayuda. Incluso si no se ríe, casi siempre tiene algo que decir. Incluso puede llevarte a portales.

Enfréntate a las largas distancias

Cuando estás ante el borde de un gran abismo y Midna reclame tu atención, pulsa arriba en la cruceta y ella cruzará el salto. Mantén Z para fijarla y pulsa A para saltar hacia ella. Si vuelve a moverse, pulsa A otra vez para hacer otro salto.





Bonito sonido

Aullar es otra útil costumbre lobuna. Es importante para tus lecciones de habilidades secretas. Después de aprender una canción en una Piedra del Aullido, tendrás que unirte con el lobo dorado (consulta la página 160.)



Las herramientas del viaje

Nunca te quedas con las manos vacías en una aventura de Legend of Zelda. Aquí tienes lo que encontrarás según viajes por Hyrule.

Armas y herramientas



Candil y aceite de candil

Es un regalo de Palomo el vendedor. El candil ilumina los lugares oscuros, quema algunos obstáculos (como telarañas), e incluso dispersa la niebla venenosa. Úsalo para encender cada antorcha que veas. Las antorchas pueden activar eventos especiales. El Aceite de candil mantiene a tu candil funcionando. Consérvalo guardando el candil cuando no lo necesites. Puedes comprar una botella de aceite a Palomo.





Bumerán tornado

Localizado en el Templo del Bosque, el Bumerán tornado le da un nuevo giro al clásico bumerán de la saga. Crea pequeños tornados que hacen girar molinos y mueve objetos. Puedes fijar hasta cinco objetos con un único lanzamiento del bumerán.





Botas de hierro

Las Botas de hierro hacen que te muevas a paso de caracol. Por suerte, te las puedes quitar en un momento. Cuando llevas estas botas, te hundirás hasta el fondo de las zonas inundadas y te pegaras a las superficies magnéticas, así que puedes andar incluso por paredes o techos electrificados.

El aventurero versátil

Muchas de tus herramientas tienen usos múltiples. Puedes usarlas para superar obstáculos y eliminar enemigos. El Mangual, por ejemplo, destruye paredes de hielo y barriles gigantaes, y funciona bastante bien para dejar a los enemigos noquedos unos instantes. El Aerodisco y la Zarpa son objetos de transporte primordialmente, pero dañan a los enemigos también. Experimenta con tus herramientas, ya que puedes encontrar nuevos usos.



Arco del héroe

Cuando quieras derrotar enemigos o cortar cuerdas desde la distancia, el Arco del héroe es tu herramienta. Usando el mando remoto, los disparos siempre dan en el blanco. El carcaj estándar te permite llevar hasta 30 flechas. Dos mejoras del carcaj aumentan su capacidad hasta 60 y 100 flechas. Combinando flechas y bombas puedes lanzarlas a larga distancia.

Ojo de águila

El Ojo de águila te dará la precisa mirada de un pájaro de presa funcionando como un telescopio al usarlo solo o como una mirilla de francotirador al combinarlo con el arco.

Zarpa y Doble zarpa

Similar al Gancho, que recordaremos de A Link to the Past, la Zarpa consiste en una cadena con una zarpa en su extremo que tira de ti después de engancharse a ciertos objetos, permitiéndote salvar abismos, escalar estructuras elevadas, y coger objetos. La Doble zarpa te da más versatilidad, permitiéndote usar una zarpa para colgarte de un punto mientras usas la otra para engancharte a otro.





Aerodisco

Combinación de una rueda dentada y un tope, el Aerodisco te permite flotar sobre superficies peligrosas (como arenas movedizas), moverte sobre pistas, y activar algunos mecanismos. También puedes golpear y atontar a enemigos.

Mangual

Te moverás poco a poco mientras usas el Mangual, pero con este objeto podrás golpear grandes obstáculos y enemigos.



Cetro de dominio

El Cetro de dominio se construyó con un único objetivo. Con él, puedes dotar de vida a ciertos objetos inanimados, y hacer que sigan cada movimiento que hagas. Es un objeto imprescindible en el Templo del Tiempo.





Bombas

Grandes explosivos con poca mecha son habituales en Legend of Zelda. Puedes usar las bombas para abrir nuevos caminos en paredes y suelos dañados, e incluso destruir algunos obstáculos. También son útiles para derrotar a ciertos enemigos. Lánzalas, déjalas en el suelo, o envíalas volando con el Arco del héroe (en combinación con flechas) o con el Bumerán tornado para causar una fuerte impresión en enemigos y obstáculos.



Saco de bombas

No puedes llevar bombas si no tienes un Saco de bombas: un tipo de bomba por bolsa. La mejora del Saco de bombas gigante dobla la capacidad de tu saco.

Bomba submarina



Las bombas normales no prenden bajo el agua. En la región de los Zora y en el pueblo de Kakariko, conseguirás bombas que funcionan por encima y por debajo de la superficie del agua.



Bombinsecto

Puedes lanzar cualquier tipo de bomba, pero sólo las Bombinsecto puedes moverse solas. Con unas patas como de araña, las bombinsecto puedes moverse por las distintas superficies y luego explotar.

Caña de pescar

Tu mando remoto de Wii se convierte en una caña de pescar. Consigue peces para desbloquear eventos y añadirlos a tu diario de pesca.





Larvas de abeja

Tira una colmena al suelo para poder coger una larva de abeja. Úsala para rellenar tus corazones, y como cebo para peces.



Gusanos

Usando tus sentidos caninos, siempre sabrás dónde escarbar para conseguir objetos. Puedes descubrir simplemente un gusano. Úsalo para pescar.



Pendiente de coral

Ralis, de la región de los Zora, lleva un pendiente hecho de un tipo de coral del que mordisquea el barbo oloroso rojo. En tu camino a las Ruinas de Pico Nevado, encontrarás una joya inusual del príncipe y podrás usarla contra una de las bestias rojas del agua.



Silbato de cerámica

Durante casi toda tu aventura, podrás llamar a Epona con sólo algunos tipos de plantas. Después de ayudar a Ilia para que recupere su memoria, sin embargo, ganarás un silbato de cerámica que te permite silbar para llamar a tu montura desde cualquier localización exterior.



Rupias y bolsas

Puedes cambiar las brillantes rupias por bienes y servicios en el reino de Zelda. Las joyas tienen siete denominaciones, cada una de un color. Al principio de tu aventura puedes llevar hasta 300 rupias en tu bolsa normal. Dos mejoras de la bolsa -la bolsa grande y la bolsa gigante- te permitirán llevar 600 y 1.000 rupias.



Objetos de recuperación



Contenedores de corazón y Piezas de corazón

Una línea de corazones en la parte superior de la pantalla representa tu salud. Cuantos más corazones tengas, más salud tendrás. La línea tiene tres corazones al empezar la aventura, y se irá incrementando con uno más cada vez que consigas un Contenedor de corazón. Conseguirás contenedores enteros por ganar a los jefes finales de las mazmorras, y encontrar Piezas de corazón desperdigadas por todo el reino. Cinco piezas te dan un corazón completo.



Hadas

Atrapa una hada con una botella vacía y guárdale en tu inventario. Si en algún momento pierdes todos tus corazones, el hada saldrá de la botella y restaurará tu energía. Si no quieres esperar hasta el último momento, puedes abrir la botella en cualquier momento.







Jugos de chuchu

Los jugos de chuchu tienen el mismo efecto que las pociones de su color correspondiente. Un jugo de chuchu rojo, por ejemplo, recupera tu energía, igual que una poción roja. Las dos excepciones son el jugo de chuchu violeta (efecto al azar) y jugo de chuchu especial (rellena tu energía y aumenta temporalmente tu fuerza.) Además, el jugo de chuchu amarillo puede ser empleado en lugar del aceite de candil.





Rocío de hadas

Puedes recibir Rocío de hadas como un regalo de Giovanni y encontrarlas en algunos lugares después de la aventura de la Caverna de las Pruebas. El Rocío de hadas rellenará tu energía y aumentará tu fuerza temporalmente.

Objetos de las mazmorras



Llaves

Cerraduras y llaves son esenciales en las aventuras de Zelda. Las más comunes son las llaves pequeñas de la mazmorras. Sólo puedes usar las llaves de una mazmorra en las cerraduras de éste. Además, cada mazmorra tiene una Gran Llave que abre la puerta del jefe final (aunque en las Ruinas de Pico Nevado se llama Llave del Dormitorio.) También encontrarás llaves fuera de las mazmorras, cada una con su cerradura correspondiente.

Mapa y brújula



Cada mazmorra tiene su propio mapa y brújula. El mapa te enseña los planos de toda la mazmorra, mostrando las habitaciones visitadas en verde. La brújula revela la posición del enemigo final, los cofres, y objetos relacionados con objetivos de la misión.



Ucayaya y Ucanene



Ucayaya es un extraño ser celeste que ronda las mazmorras del reino. Una vez que la hayas encontrao, úsala para regresar a la entrada de la mazmorra. Al hacerlo, encontrarás a Ucanene. Cuando quieras volver al lugar desde donde te teletransportaste con Ucayaya, usa a Ucanene, ya que te llevará hasta su madre.

Documentos

Cartas

El cartero aparece a menudo, especialmente entre misiones. Te entrega cartas que te informan de eventos que suceden en Hyrurle. A veces te señalan nuevas misiones, y a veces te informan de nuevos objetos disponibles en las tiendas.

Nota de Perícleo



Puedes usar este documento que recibes de Perícleo para convencer a Tobías, el encargado del cañón, para que te ofrezca un nuevo destino en el desierto del este.

Boceto de Salma

Con un dibujo de un yeti sosteniendo un barbo oloroso, el Boceto de Salma es parte de la aventura que te lleva a las Ruinas de Pico Nevado. Tras enseñar este boceto a Ralis, te dará el pendiente de coral, que usarás para capturar tu propio barbo oloroso.



Carta de Leonardo

La carta de Leonardo es parte de un puzle que te llevará a la recuperación de la memoria de Ilia.



Factura

Telma te dará otra pieza del puzle de la recuperación de la memoria de Ilia.



Busca las piezas del puzle

Los monos son los amos del Templo del Bosque. Están por todos los lugares y tienes que sacarlos de sus jaulas de madera. Una vez los hayas encontrado a todos, podrás ir a por el jefe final. Otras mazmorras están habitadas por personajes especiales (u objetos) similares. Las Ruinas de Pico Nevado tienen cañones, por ejemplo, y el Templo del Tiempo tiene una gran estatua que tendrás que guiar hasta su destino. Ucayaya y los objetos espcíficos para la misión aparecen en el mapa después de haber conseguido la brújula.







Equipamiento

Espada de Madera

La primera espada que recibirás es un regalo del artesano Moy de Ordon. La usarás en tu entrenamiento y en una breve misión para salvar a uno de los niños de la aldea y un mono de las criaturas del bosque. Se la darás a los chiquillos antes de que empiece la verdadera aventura.

Espada de Ordon

Pensada para ser un regalo de Orden a Hyrle, la Espada de Ordon es una arma buena y fiable que te ayudará a salir de más de un problema. Será tu espada durante las tres primeras mazmorras.

Espada Maestra

El arma legendaria bendecida por los espíritus de Hyrule, la Espada Maestra será tuya después de aventurarte en las entrañas de la Arboleda Sagrada. No sólo te dará la fuerza para enfrentarte a tus enemigos, sino que será la llave para entrar en el Templo del Tiempo.

Espada Maestra imbuida de luz

Una mejora de la Espada Maestra aparecerá en tu camino después de liberar dos Taiyos en el Palacio del Crepúsculo. Es más poderosa que la versión original de la espada y capaz de eliminar la niebla del Espejo del Crepúsculo. Brilla en el reino crepuscular.







Escudo de Ordon

Por un favor a Midna, cogerás el Escudo de Orden de la casa de Sancho en forma de lobo. El escudo te da buena protección contra los ataques enemigos, pero arde si le golpea un proyectil de fuego.

Escudo de madera

Tiene las mimas cualidades de protección (e inflamabilidad) que el Escudo de Ordon, y sustituye a tu primer escudo una vez haya ardido.





Escudo hyliano

Más caro que el Escudo de madera, su precio está justificado, siendo el Escudo hyliano el último que necesitarás. Te da gran protección contra enemigos y está hecho a prueba de fuego.



Ropas del Héroe

El característico traje verde del aventurero legendario es un regalo del espíritu de Farone. Las ropas del Héroe te identifican como Link, héroe de Hyrle.

Traje Zora

Mitad armadura y mitad equipo de buceo, es un regalo de la reina Zora que te permite nadar y respirar libremente bajo el agua. Es equipamiento necesario para la misión del Santuario del Lago de Hylia.





Armadura mágica

La Armadura mágica te hará invencible mientras tengas rupias, que se van consumiendo mientras la llevas puesta. Cuando se ha acabado el dinero, pesa más que las ropas del Héroe, así que este objeto (que puedes comprar en la Central del Lalo Mercado de la ciudadela de Hyrule) hará que te muevas más lentamente.



Botellas



Botella vacía

El aventurero, desde luego, necesita espadas, escudos, arcos y flechas, pero no se puede negar la importancia de tener contenedores. La mayoría de las botellas que adquieras tendrán algo dentro incialmente. Una vez hayas usado su contenido, podrás poner otras cosas dentro.



Leche



Puedes llevar hasta dos raciones de leche por botella. Una sola porción rellena tres corazones. La primera botella que consigas (de mano de Otilia, en Ordon) estará medio llena de leche.

Poción roja

La poción estándar de Hyrule te rellena ocho corazones. A diferencia de tener una hada en una botella, sin embargo, tienes que usarla antes de perder toda tu energía. Un sonido te alerta cuando tienes poca vida.

Poción azul

Una gran poción para todo buena para momentos peliagudos una vez haya avanzado la aventura. La Poción azul rellena todos tus corazones.

Agua y Agua termal

¿No puedes esperar al crecimiento natural de las Calabazas de Ordon? Coge un poco de agua y riega la planta, para que crezca instantáneamente. El agua de las termas de la Montaña de la Muerte tiene poderes curativos, pero sólo si la bebes al poco de haberla recogido.

Sopa amarga

El mejunje de Palomo afectará a tu salud, algunas veces regenerándola un poquito, otras causando daño. Si te sientes valiente, puedes llenar una botella con la cosa ésta.



Sopas de Yeto



De camino a las Ruinas de Pico Nevado te encontrarás varias veces con el yeti macho, Yeto, y podrás añadir ingredientes a su olla. Antes de que ayudes en la cocina, su Sopa corriente regenerará dos corazones. Añade una calabaza para crear Sopa rica, que te regenarará cuatro corazones. Añade queso de cabra, y será Sopa deliciosa, que te regenerará ocho corazones.

Objetos de aventuras



Sombras fundidas

Los objetos que conseguirás en la aventura después de las tres primeras mazmorras son de especial importancia para Midna, pues le servirán para ayudarte en la aventura.

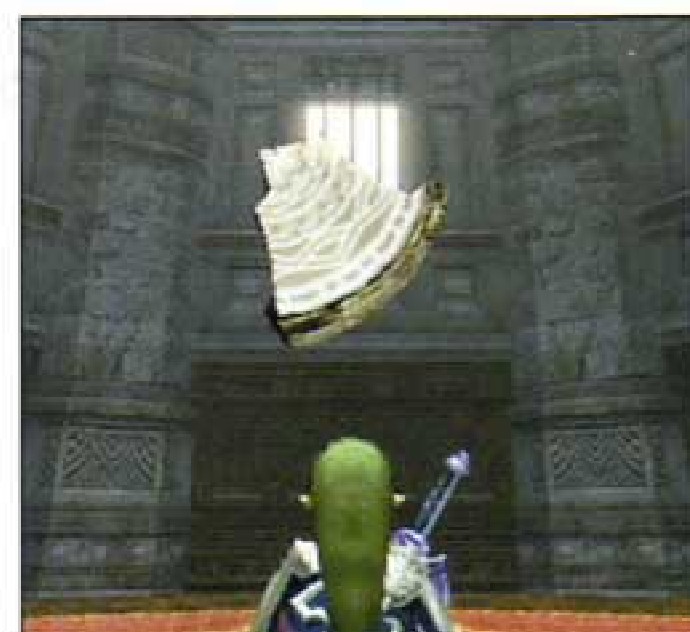
Espejo del Crepúsculo





Midna usará el Espejo del Crepúsculo para alternar entre tu forma humana y canina. Si intentas transformarte delante de testigos, te dirá que nadie debe verte.

Pedazos de espejo



Los fragmenos del Espejo de Luz son cruciales para restaurar el reino y destruir a las criaturas de la oscuridad. Los encontrarás en cuatro lugares especiales.



Figura de madera



Mientras intentas restaurar la memoria de Ilia, intercambiarás una serie de objetos significativos. Entre ellos está esta figurita de madera.

Collar de Ilia

Además de la figura de madera, la factura y la carta de Leonardo, el Collar de Ilia es parte de la serie de objetos que tendrás que usar mientras revives los recuerdos de Ilia.

Colecciones

Recibirás grandes precios y darás felicidad a dos residentes de la Ciudadela recolectando varios objetos.

Insectos

La reina de los insectos



Maripola te ayudará en la parte económica de tu aventura proporcionándote las mejoras de la bolsa de dinero. Todo los que tienes que hacer es coger 24 Insectos dorados. Encontrarás el castillo de Maripola en la en el camino sur de la ciudadela, al sureste de la plaza central. Dale un insecto y te dará la Gran bolsa. Dale los 24 y te dará la Bolsa gigante.



Caza de insectos

Hay 24 insectos en total; parejas (machos y hembras) de escarabajos, mariposas, ciervos volantes, saltamontes, insectos palo, hormigas, efímeras, libélulas, cochinillas, mantis, mariquitas y caracoles. Si ves una pepita de oro en movimiento, síguela. Una vez hayas cogido al bicho, se sumará a tu colección de Insectos de oro.



Completa el lote

Maripola te dará una recompensa económica por cada insecto que le pases. El primer insecto de cada pareja vale 50 rupias. El segundo, 100 rupias. Está bien que Maripola te dé bolsas de dinero más grandes, ya que las necesitarás para tanto capital.





Espectros

Un hombre desalmado

Cuando pasas por la barra de Telma de camino a las alcantarillas del castillo de Hyrule en forma canina, te encontrarás con Giovanni. Ha perdido su alma por avaricia. Si le das 20 Almas de espectros, te recompensará con una botella llena de Rocío de hadas. Luego te pedirá que le des 60 Almas.



Cazafantasmas

Cuando veas un candil flotando, usa tus sentidos caninos para desvelar a un espectro. Ataca al fantasma y recoge su alma una vez esté en el suelo.



Cómo usar la guía

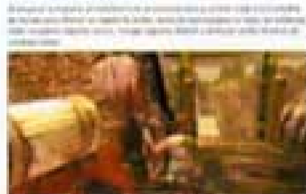
Hacer que la oscuridad retroceda no es tarea fácil. Antes de partir, prepárate con los puntos básicos de la guía.

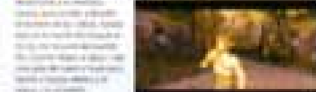
Guía paso a paso

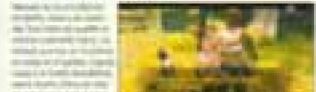
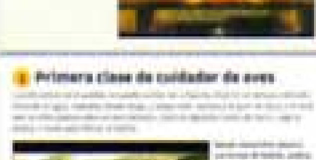
La guía paso a paso describe dónde ir y qué hacer. Los párrafos numerados se corresponden con localizaciones numeradas en el mapa.

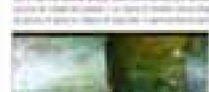
Estrategia para el jefe

Cada mazmorra culmina con una dramática batalla final. Usa las tácticas de estos textos para eliminar los rivales más duros.

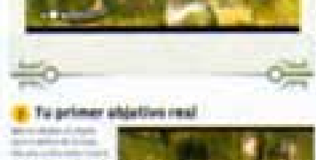













Mapas

Los mapas te muestran cada región y mazmorra, incluyendo las localizaciones de objetos importantes. Los números se corresponden con consejos y apuntes.

Consejos especiales

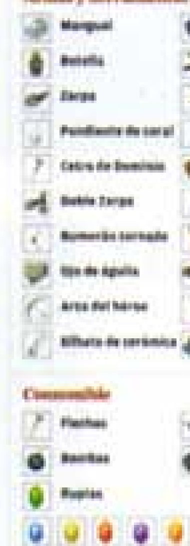
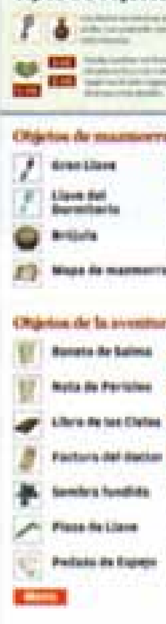
Los consejos en zonas sombreadas se centran en multitud de temas útiles, como dominar nuevos movimientos, enfrentarse a ciertos enemigos, u obtener objetos opcionales.

Objetos

Link encontrará muchas armas y objetos en su aventura. Estas entradas describen cómo se usa cada objeto importante.

Saca el máximo provecho de los mapas

Para aprovechar al máximo los mapas, ve al final del libro para una leyenda completa de los iconos que aparecen a lo largo de la guía. Además, esta guía incluye mapas especializados que señalan la localización de todas las Piezas de corazón (pág. 144), las Almas (pág. 153), Insectos dorados (pág. 156) y Piedras del Aullido (pág. 160.) Si necesitas ayuda en la versión GameCube de Twilight Princess, consulta los mapas completos a partir de la página 170. Los mapas de GameCube son versiones invertidas de los de Wii, así que si usas esta guía para la versión de GameCube izquierda y derecha estarán invertidas.




Templo del Bosque



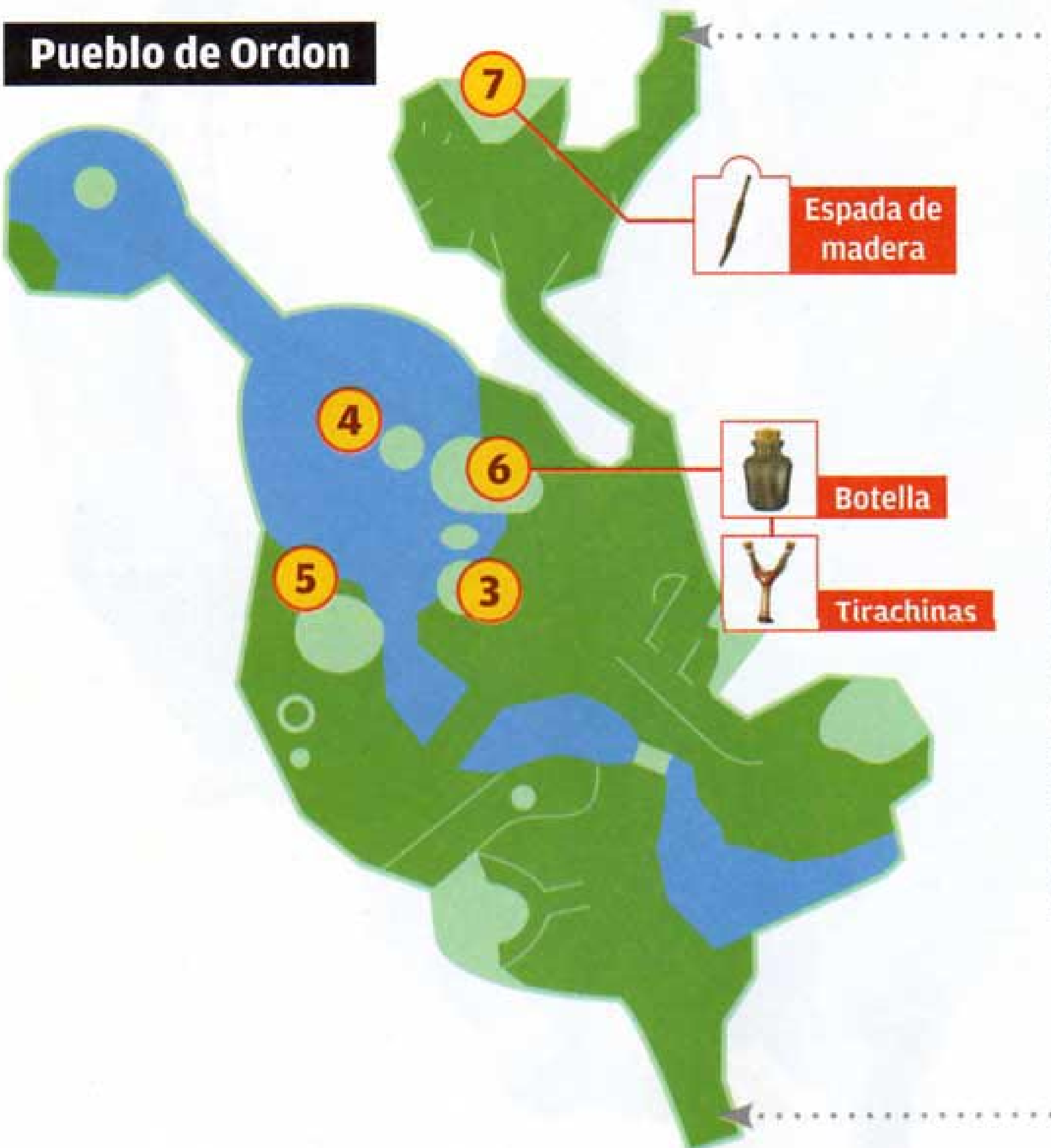
Región de Latoan

Junto a la propia Hyrule, la Región de Latoan es el hogar de granjeros, ganaderos y un héroe en gestación.

Rozando la aventura

Al empezar la historia, el ranchero Link se prepara para su primer viaje a la Ciudadela de Hyrule para ofrecer un regalo de Ordon. Antes de que empiece su viaje, sin embargo, debe completar algunas tareas, recoger algunos objetos y dominar varias técnicas de combate útiles.





Región de Farone

Fuente de Ordon

1

Granja de Ordon

2



1 Primer paseo con Epona

Necesitarás a tu montura, Epona, para ayudar a Braulio, el hombre de las cabras. Epona está en la fuente del bosque al norte, con la joven del pueblo Ilia. Cuando llegas al agua, coge una caña del suelo y úsala para llamar a Epona. Monta a la yegua y ve al pueblo.



2 Llévalas a casa

Viaja al sur del rancho y habla con Braulio. Te pedirá que guardes las cabras. Puedes cumplir con esto manteniendo las cabras entre Link y el granero. Empieza haciendo movimientos de barrido lejos del granero, y luego acercándote a éste (pulsa el botón A para que las cabras corran más.) Los animales entrarán en el granero en grupos, pero es posible que tengas que dar algunas vueltas más si hay animales despistados.



Actividad ecuestre

Después de tu actividad anterior, Braulio pondrá vallas y te presentará el concepto de acelerar. Según te acerques a una valla, pulsa el botón A para que Epona vaya más rápido. Si va a toda velocidad cuando llegue a una valla baja o una puerta, la saltará.





Una vez te hayas cansado de dar vueltas por el rancho, salta la puerta. Volverás más tarde.

Viaje por Ordon

Después de tu actividad en el rancho, nacerá un nuevo día. Tres niños del pueblo te estarán esperando fuera. Comentan que hay un tirachinas en venta en el pueblo. Cuando vayas a la tienda descubrirás que la dueña, Otilia, no está de ánimo para nada porque ha perdido a su gato. Sigue los pasos siguientes para devolverle su gato.





3 Primera clase de cuidador de aves

Cuando entras en el pueblo no puedes evitar ver a Sancho. Está en un peñasco elevado, mirando el agua. Háblabla desde abajo, y luego sube. Señalará al gato de Otilia y te driá que ha visto plantas altas en otro peñasco. Salta al siguiente cacho de tierra, coge la planta, y úsala para llamar al halcón.



Donde encuentres plantas con forma de halcón, podrás llamar al pájaro. Usa el mando remoto para apuntar a una colmena y luego deja ir a tu amigo volador. Golpeará la colmena y la tirará al suelo (una vez tengas el tirachinas, podrás hacer esto con el objeto.)



Necesitarás una jarra vacía para capturar la larva de abeja, que luego podrás usar para recuperar energía o, más adelante, como cebo para peces.

4 Colecciona horquillas

Llega hasta el peñasco que está en medio del lago y coge otra caña. Silba llamando al pájaro y fija al mono de la roca noroeste. Después de que dejes ir al halcón, te traerá la horquilla que el mono llevaba enicma. Vuelve a tierra firme y llévasela a Juli.



5 Salí de pesca

Juli te dará la caña de pescar como recompensa por devolverle su horquilla. Cruza el puente de mitad del pueblo y ve hasta el muelle. Verás el gato de Otilia cerca. Coge un par de peces; el gato te robará el segundo, y aprovecharás para cogerlo y llevárselo a Otilia.



Pulsa el botón B para empezar la pesca. Mueve el mando remoto adelante (como si lanzases una caña de pescar) para soltar sedal. La boya flotará en la superficie, y cuando se hundará, será que han picado.



Una vez la línea roja de la boya se ha hundido, sube el mando remoto y mantenlo. Un mensaje te dirá que un pez ha picado. Tendrás tu premio en unos segundos. Más adelante, usarás la caña con señuelo para pesca más compleja.

6 Compra el tirachinas

Con el gato de Otilia de vuelta con su dueña, la tendera te dará la botella de leche y se ofrecerá a venderte un objeto. Compra el tirachinas por 30 rupias.

La botella

El regalo de Otilia es una botella medio llena de leche. Aunque la leche es buena, la botella es mejor. Puedes usarla para guardar cualquier cosa, desde Jugo de chuchu hasta hadas. En total, hay cuatro botellas por hallar.



Autoservicio

Las rupias hacen que el mundo gire. Las necesitarás en toda tu aventura para pagar por bienes y servicios. Los cristales son de siete colores, cada uno con un valor diferente. El tirachinas te costará 30 rupias.



A menudo hay rupias escondidas en la hierba alta. Puedes encontrarla corriendo por el campo, o, cuando tengas la espada, cortando la hierba.



Botes, calabazas e incluso rocas pueden albergar rupias. Coge los objetos y tíralos. Cuando aterricen se romperán y potencialmente te darán dinero.

El Tirachinas

Vuelve a casa con el tirachinas en tus manos. Los niños te pedirán que les muestres tus habilidades con el tirachinas. Con el arma en el botón B, púlsalo y mantén el botón para que salga la retícula para apuntar. Suelta el botón para disparar.



7 Tu primer objetivo real

Moy ha dejado un objeto para ti dentro de su casa. Hay una araña sobre o cerca de la escalera que lleva a la puerta principal. Usa el tirachinas para darle al bicho antes de empezar a subir la escalera.



La Espada de madera

El objeto que Moy te ha dejado es la Espada de madera. Los chicos te pedirán que les muestres algunas técnicas. Usarás un muñeco como objetivo mientras los niños te acosejan cómo hacer cada movimiento. El más complicado se hace pulsando el botón Z para fijar al muñeco, y luego pulsa arriba en el stick analógico y mueve el mando remoto.



Región de Farone

Fuera del pueblo y ante un gran mundo, la aventura se prepara cuando entras en el Bosque de Farone.

Bosque de Farone

C-01

a la Pradera de Hyrule

Candil

Aceite de candil

a la Región de Latoan

1 Link al rescate

Talo y Lalo han seguido a un mono. Súbete a Epona y ve al norte. Si sales sin ella, usa una hierba de la fuente para llamarla. Salta la valla después de cruzar el puente, y ve hasta el camino del Templo del Bosque, y desmonta. Descubrirás la espada de madera de Talo dentro de la cueva.





Aplasta monstruos

En la cueva hay murciélagos, ratas y plantas asesinas. Aquí perfeccionarás tus técnicas de espada. Pulsa el botón Z para fijar enemigos individualmente, y matarlos. El corte estánar y el salto con el botón A son rápidos y efectivos.



2 Buscando la luz

Una señal fuera del paso de la cueva del Templo del Bosque te advierte de que dentro está demasiado oscuro como para entrar sin luz. Del mismo modo una telaraña te impide el paso hasta que domines el fuego. Ve al noroeste de la cueva para coger el candil.



El Candil

Palomo te dará el Candil y se ofrecerá a venderte Aceite de candil. Usa la luz para ver en la oscuridad, encender antorchas y quemar telarañas. Vigila tu reserva de aceite y consérvalo guardando el candil cuando no lo necesites.

3 Regreso a la oscuridad

Con el candil en la mano, vuelve a la cueva. Encárgate de los enemigos, e ilumina la cueva con las antorches para tener una mejor visión.



4 Dos tesoros

Cuando salgas de la cueva, tendrás dos puntos rojos marcados en el mapa del Bosque de Farone. Ve a por el objeto del noroeste primero. Hay una pequeña llave en un cofre. Allí, encender dos antorchas revelará otro cofre, que tiene una Pieza de corazón.



5 Utensilios a medio camino

En tu camino para liberar a Talo, puedes parar un momento y comprar el Candil y Pociones rojas en una tienda algo emplumada fuera del Templo del Bosque.

Palomo pone luz a tu aventura

Palomo tiene un modelo de negocio especial. Te dará el candil gratis, pero te cobra 20 rupias por llenarla de aceite. Luego, cada batella de Aceite de candil te costará 100 rupias. Después de usar el aceite, puedes emplear la botella para lo que quieras.



La mejor defensa es el ataque

Según exploras el Bosque de Farone y más allá, irás encontrando a enemigos más fuertes. Los armados son un peligro especial. Puesto que no tienes un escudo, no tienes muchas opciones defensivas, así que ataca a tope.



Cuando te enfrentes a enemigos armados, asegúrate de usar el botón Z para fijar enemigos. Si te rodean, agita el nunchako para hacer un ataque circular.





Cuando tienes fijado a un enemigo puedes fintar enemigos pulsando izquierda o derecha en el stick analógico y pulsar el botón A. Pronto descubrirás que atacar rápidamente es mejor que perder tu tiempo intentando fintar enemigos.

Ten corazón

No es una aventura de Legend of Zelda sin Contenedores de corazón. Ganarás uno tras cada enemigo final que derrotes, y recolectando Piezas de corazón. En anteriores aventuras necesitabas cuatro piezas, pero en ésta son cinco.



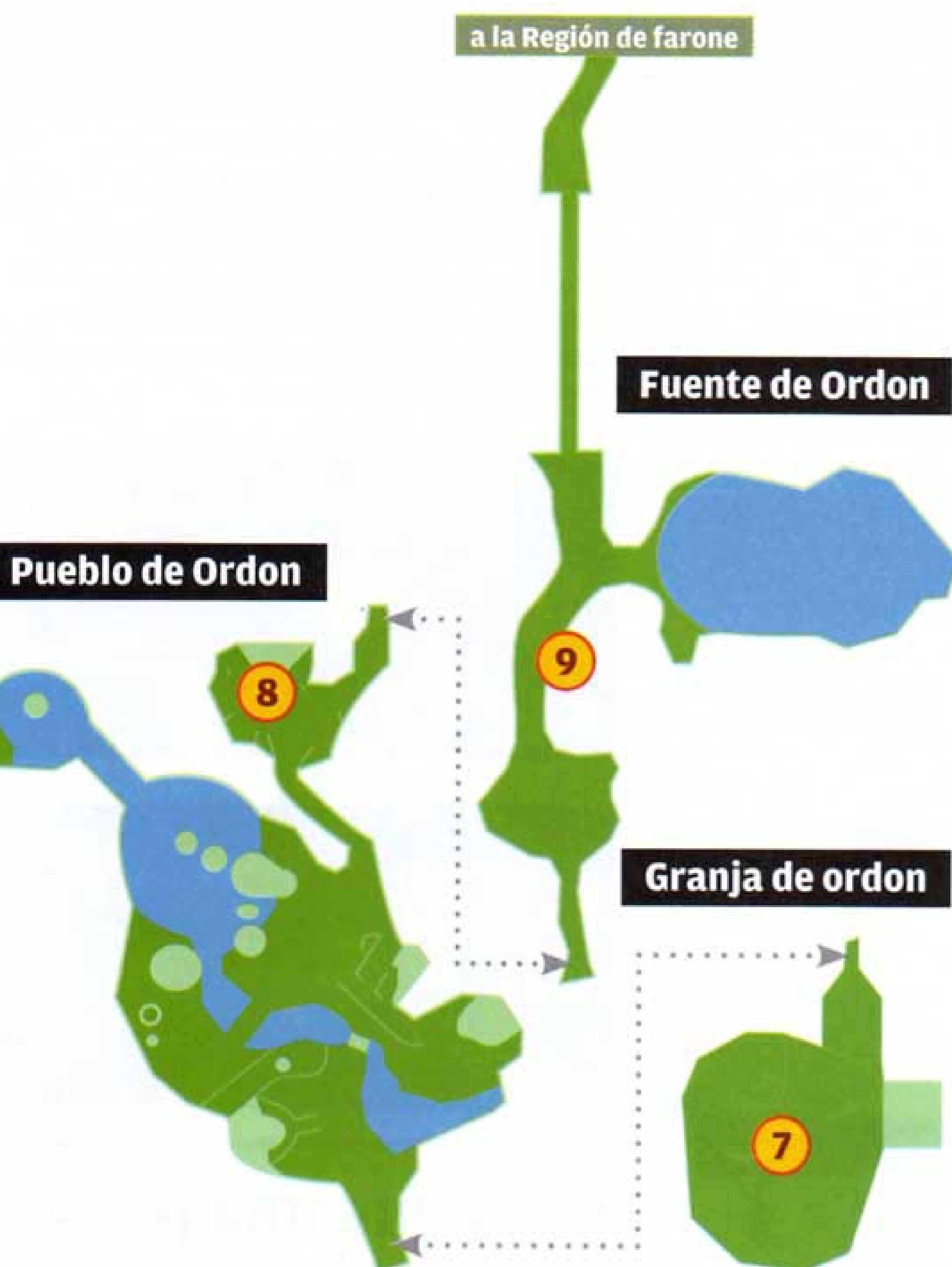
Toma un céntimo, deja un céntimo

La tienda de Trino está cerca del Templo del Bosque y se rige por el honor. Si pulsas el botón A para consultar los precios, verás que tienen precios recomendados, pero puedes pagar menos, o incluso nada. Si te vas sin pagar, el pájaro te hará más difícil robar otras cosas.

6 Al auxilio de Talo

Tanto Talo como el mono que seguía están atrapados en los alrededores del Templo del Bosque, vigilado por enemigos armados. Deshazte de los malos, y luego rompe sus jaulas con el ataque circular.





7 Tres minutos

En tu regreso a Ordon, tendrás que volver a lidiar con cabras. Llama a Epona y empieza. El tiempo a superar es tres minutos. Si tardas más, superarás la prueba, pero Braulio comentará tu lentitud.



8 Cambio de espada

Después de tu conversación con Ilia y el mayor, la chica se llevará a Epona a la fuente. Talo no te dejará ir tras ella hasta que le des tu espada.

9 Montando

Triste por el trato que le has dado a Epona, Ilia está cuidando de la yegua. Tienes que tener a Epona en tu viaje, de todos modos.



Habla a Iván a través de la puerta cerrada. Te dirá que entres por un túnel. Regresa al sur hasta un pequeño claro y localiza el túnel. Tiene un giro, a la izquierda.

Entra en la oscuridad

Todo cambiará en un instante. Primero, estás hablando con Ilia, y luego estás solo, frío, e Ilia ha sido raptada. Una vez despiertes, sigue a los enemigos sólo para encontrar un extraño campo de fuerza oscura.





En medio del bosque, te acercarás a una pared de oscuridad, y sin aviso alguno serás arrastrado.

La transformación de Link

Un nuevo capítulo de la historia empieza con Link en forma de lobo. Es la primera de múltiples transformaciones lupinas. Para ayudarte durante el cambio hay una habitante del crepúsculo. Te ayudará dándote pistas y guiándote. Estás en una celda, encadenado. Este nuevo ser cortará las cadenas, pero tendrás que salir de la cárcel tú mismo.

Castillo del Crepúsculo

¿Qué es esta oscuridad que ha caído sobre la tierra? ¿Dónde estás? Sólo puedes saberlo explorando.

Techos

Alcantarillas

Mazmorra

1 La gran escapada

Hay una pila de despojos en la esquina sureste de la celda. Atácala movimiento el mando remoto o agitando el nuchako. Destruyendo esos despojos desvelarás un agujero bajo las barras. Pulsa abajo en la cruceta para escarbar tu vía de escape.





Consigue una pista

Estás bajo el dominio de una extraña acompañante. Si pulsas arriba en la cruceta, te dará consejos. Cuando la oigas reír (por el altavoz del mando), habla con ella para que te ayude.



2 Entra en las alcantarillas

Cuando estés en la celda contigua, el ser crepuscular que te monta producirá una mano que busca alcanzar una cadena. Pulsa Z para fijar la agarradera, luego A para morderla. Abrirás una vía a las alcantarillas.



Una mano amiga

Tu compañera tiene una mano fantasmal que señala objetos que puedes manipular. En momentos cruciales, cuando has fijado un objeto que puedes moder, la mano aparecerá. Pulsa A (como si estuvieses atacando al objeto) para interactuar con él.



Activa los sentidos caninos

Hay espíritus en la zona, pero no pueden verte. Tú sí puedes verlo usando tus sentidos. Cuando veas una luz flotando, pulsa izquierda o derecha en la cruceta para investigar.



Hambriento como un lobo

Tienes casi tantas opciones de ataque como lobo que como humano. Mueve el mando para morder a los enemigos. Para saltar, pulsa A cuando un enemigo esté fijado. Agita el nunchako para un ataque circular.



3 Inunda las alcantarillas

La intersección principal de la mazmorra está bloqueada por pinchos en el suelo. Tira de una cadena al sur de las cadenas para que entre agua y poder nadar llegar a nado.



Cuando te acerques a la cadena cercana a la puerta de metal, pulsa Z para fijarla. Pulsa A para que tu acompañante la use y abra la puerta. El agua entrará en las alcantarillas.



Con el nivel de agua elevado, podrás cruzar la intersección principal y acceder a la zona norta.

4 Sigue al ser crepuscular

Cuando te acerques a la puerta en la esquina noroeste, tu acompañante cruzará las barras. Si no has tirado de una cadena para bajar el nivel del agua en la esquina noreste, hazlo (fija con Z, y pulsa A.) Luego pasa por un agujero en el suelo, cerca de las barras.



5 Sube la torre

La escalera de caracol te saca de las alcantarillas. Puedes hacer pequeños saltos tú mismo, pero necesitarás ayuda para los mayores. En una sección en la que la distancia sea excesiva, camina por una cuerda hasta el otro lado.

Enseña nuevos trucos al perro

Algunos saltos parecen irrealizables. Si intentas soltearlos tú mismo, caerás. Cuando llegues al borde, tu acompañante se reirá. Pulsa arriba en la cruceta para ver cómo flota hasta el otro lado, luego pulsa Z para fijarla y A para saltar.



6 Alcanzando nuevas alturas

Al final de las escaleras, lucha contra un grupo de murciélagos. Luego salta hasta una puerta en la cima de la torre con la ayuda de tu acompañante.



Después de derrotar a los murciélagos, sube hasta un bloque cerca de la puerta cerrada. El ser crepuscular reirá, así que deja que te ayude a alcanzar la cima.



Pulsa arriba en la cruceta para que tu acompañante flote hasta el próximo destino. Fíjala con Z, luego pulsa A cuatro veces para seguir el camino que lleva a abrir la puerta de arriba.

7 Camina por las alturas

Mientras vas por los tejados, sentirás a un espíritu que te dirá que su lugar es la Ciudadela de Hyrule, y que hay criaturas aladas en la zona. Empuja un resorte para acceder a una zona elevada (o salta desde el resorte), y sigue avanzando. Cuando estés a punto de luchar contra las criaturas aladas, ponte en una zona abierta lejos del borde. Fija a las bestias y golpéalas con el ataque del botón A.



8 El último gran salto

Verás un gran agujero en el mapa. Cuando llegues a él, dirígite a la plataforma de madera a la derecha. Tu compañera te guiará a la cima. Lucha contra dos criaturas mientras sigues tu camino, y avanza hacia la torre.



La Princesa y la compañera

Dentro de la torre, finalmente alcanzarás a la persona que tu acompañante quería que vieras. Esta persona reconocerá a tu acompañante como Midna, y se desvelará a sí misma como la Princesa Zelda.



El crepúsculo cae

Éste fue una vez el reino de Hyrule. Conquistado por el rey del crepúsculo, sin embargo, ha quedad cubierto por la oscuridad y las almas perdidas. La princesa te mostrará en qué se ha convertido el reino, y te dirá qué necesita. Después de dejar a la Princesa Zelda, Midna te guiará fuera, recordándote que tienes que saltar a los niños de Ordon, y te manda de vuelta al pueblo.





Región de Latoan, Parte 2

El crepúsculo no ha tocado Ordon, pero los aldeanos están alerta. No le darán la bienvenida a una bestia.

a la Región de Farone

Fuente de Ordon

Pueblo de Ordon

Escudo de Ordon

Espada de Ordon

a la Granja

Un Héroe con piel de lobo

Aunque ya no estás en el reino crepuscular, sigues en forma cárnica. Midna te mantendrá en esta forma hasta que le hagas un trabajito. Los aldeanos, que ya han resistido el ataque de los monstruos, se mantendrán lejos de ti. Puedes encontrar respaldo hablando con otros animales.



1 A la caza

Midna te ayudará a luchar contra el mal que ha caído sobre el mundo. Pero primero quiere armas. Cruza el puente que está al oeste de Ordon. Verás a Bono y Sancho. Camúflate en la hierba alta para escuchar su convesación sobre una espada y un escudo. El escudo lo tiene guardado Sancho. Midna señalará una puerta abierta en el segundo piso y te sugiere que saltes hasta ahí. ¿Cómo empezar? Dirígete a la tienda de Otilia.



2 ¡Un Monstruo!

Próspero, el marido de Otilia, te verá cerca de la tienda mientras merodeas por el pueblo, e intentará lanzarte el halcón. Aléjate del atienda. Allí, Midna te ayudará a llegar al tejado. Salta hasta el peñasco en el que está Próspero y asústale. Esa posición te permite ver el molino y la casa de Sancho. Midna te puede ayudar a saltar al molino y luego al tejado. Entra por la ventana.







3 Agítalo

Sube a la mesa en mitad de la casa y deja que Midna te ayude a subir al desván. El escudo está colgado en la pared entre dos cortinas. Golpea la pared (pulsando A) dos veces para que el escudo caiga al suelo. Cógelo y usa la ventana para salir.



4 Es un regalo

Moy y Juli están fuera, temerosas de las criaturas que están causando desastres. Oirás que Moy dice que una espada -que iba a ser un regalo para Hyrule- está dentro de la casa. Evita a los humanos, llega al lado este de la casa (cerca de la calabazas y gallinas) y usa tus sentidos para encontrar un lugar para escavar por debajo de la pared y entrar en el edificio.





Escarba Hyrule

Una de las ventajas de ser un lobo es que siempre sabes dónde escarbar. Con tus sentidos potencias (pulsa izquierda o derecha en la cruceta) busca puntos brillantes en el suelo. Pulsa abajo para escarbar. Encontrarás corazones, rupias y túneles.

5 Desde las sombras

Cuando regresas a la fuente, verás al primero de muchos seres de sombra: criaturas que crean barreras fantasmales obligándote a luchar contra ello. Más adelante, cuando te enfrentes a grupos, contarás con la ayuda de Midna. Ahora sólo es una, así que salta sobre la bestia y pulsa repetidamente el botón A.



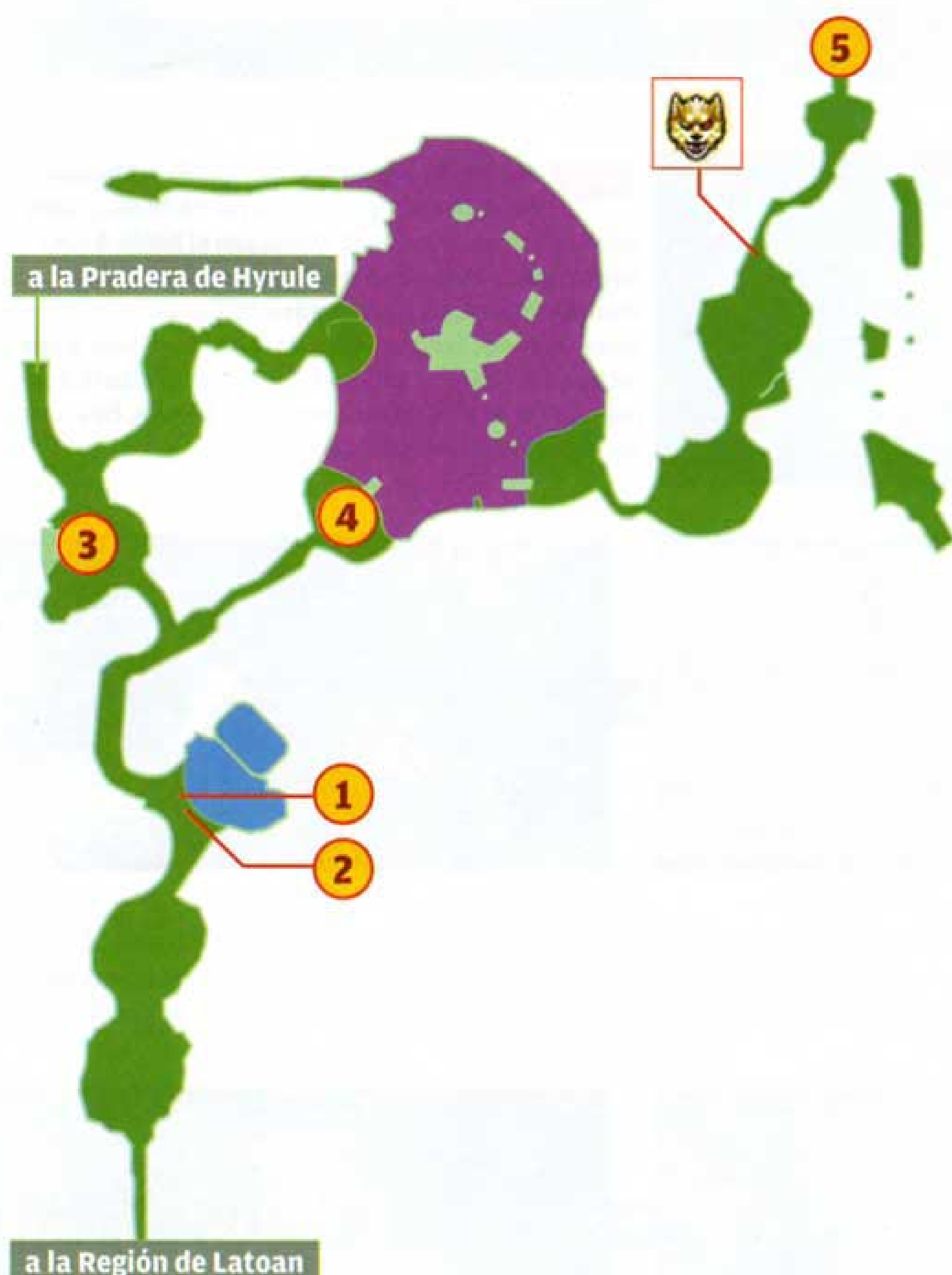
Un espíritu de luz

Cuando hayas eliminado a la criatura de la oscuridad, encontrarás a una criatura de la luz. El espíritu de la luz, Latoan, es una de las criaturas que protege Hyrule. Tu nueva aventura es ayudar a los espíritus para que salven el reino devolviéndoles la luz. Latoan te dirá que si revives al espíritu del Bosque de Farone, recuperarás tu forma original. Ve al norte.



Bosque de Farone

La luz de Farone se encuentra dispersa en la zona. Recogiendo el Rocío de Luz, revivirás al espíritu del bosque.



1 Trío crepuscular

Encontrarás tres seres de sombra al principio de tu viaje por los bosques. Debes eliminar a los dos últimos de un solo golpe para cargarte al grupo. Para ello, necesitarás la ayuda de Midna. Pulsa y mantén B para envolverles en energía oscura.

Dinámica de grupo

El poder de Midna, que te permite fijar varias criaturas a la vez, es esencial para luchar a los seres de sombra. Mientras pulsas B, un círculo oscuro crecerá a tu alrededor. Toca a los enemigos con el círculo para fijarlos. Suelta el botón, y empezará el ataque.



2 Una aventura luminosa

Después de tu lucha contra los seres de sombra, encontrarás otro espíritu de luz. Éste te dará el Racimo de luz y te pedirá que encuentras 16 gotas que corten la oscuridad.

Siente los insectos

El Rocío de Luz ha sido capturado por criaturas que tus sentidos caninos pueden detectar. Consulta el mapa. Cada una está representada por un punto blanco. Cuando estés en el lugar correcto, usa tus sentidos para buscar un insecto. Derrótalo para conseguir la luz.



Localización del Rocío de luz



Empieza el exterminio

1 y 2 Aunque algunas veces puedes detectar a los insectos oscuros que tienen el rocío sin usar tus sentidos caninos, debes buscarlos con los sentidos potenciados. Dejan una aura brillante. Derrota a un par de insectos en el camino, espera a que exploten, y luego recoge las gotas de luz.



Visita la casa de Palomo

En tu trayecto, verás a dos insectos escurrirse por debajo de la puerta del camino al bosque. Ya les rendirás cuentas. Primero ve donde Palomo.





3 Hay un bicho fuera del edificio. Corre contra de la estructura para tirar el insecto al suelo.





4 y 5 Sube la rampa al sur de la casa de Palomo. Cuando llegues al borde, Midna te ayudará a saltar hasta la ventana del segundo piso. Salta al suelo y escucha al espíritu de Palomo. Los bichos saldrán de su escondite. Derrótalos para recoger las gotas.

6 y 7 Vuelve a la puerta que está al principio del camino del bosque y usa tus sentidos para buscar dónde escarbar un túnel hacia el otro lado. Una vez allí, derrota a dos insectos. Como con los demás, la luz azul que liberán estará fuera de alcance unos segundos. Espera a que caiga para recogerlas antes de seguir.





8-12 Cuando llegues al claro en medio del bosque, verás dos insectos en una pared de roca. Corre hacia ella o usa el poder de Midna con el botón B para hacer que caigan, y ataca. Una niebla venenosa te impide ir por el suelo del bosque. Necesitarás a Midna para cruzarlo. Cerca de donde has matado a los insectos, súbete a una roca plana. Midna te señalará que puede ayudarte a subir por encima de al niebla escalando los árboles. En el camino, encontrarás tres insectos más.





13 y 14 Mientras cruzas el claro (y mantienes un ojo abierto buscando insectos), verás que las secciones por las que Midna te guía pueden ser peligrosas. Algunas están llenas de plantas asesinas. Otras, tienen armas pivotantes. Salta justo cuando no estén fuera de tu camino. Cuando llegues al otro lado, escarba buscando un par de insectos.





Una de dos

Cuando salgas del claro, verás tres criaturas de sombra. Una está separada de las otras, así que ataca a la solitaria primero, y luego ve a por la pareja.





15 y 16 La última pareja de insectos está de camino al Templo del Bosque, atormentando al espíritu simio. Después de derrotar a los insectos y recoger sus gotas de luz, serás transportado al lugar donde conseguiste el Racimo de luz.

Una reunión espiritual

Has acabado tu tarea para el Espíritu Farone como lobo. Ahora puedes continuar tu aventura como un hombre: el héroe Link, con su característica ropa verde, escudo y espada. Farone te dará las gracias y te indicará que vayas al Templo del Bosque.



El aventurero bien equipado

Con la espada y el escudo que cogiste para Midna en tus manos, estás listo para entrar en un mundo lleno de bestias. Ahora que tienes un escudo, no tendrás que fintar a todos los enemigos. Úsalo junto con la espada para derrotarlos.



3 Palomo tiene la llave

No puedes escarbar por debajo de la puerta al bosque en forma humana, ni saltarla sin caballo. Habla con Palomo. Te dará la lleva y se ofrecerá a venderte una botella de Aceite de candil.

4 Sigue al mono

El claro está todavía cubierto de niebla venenosa. Cuando llegues ahí, un mono te robará el candil y se meterá en la niebla, quemando un paso a través de la niebla con la llama. Sigue a la criatura y elimina a los enemigos que te surjan. Coge el candil cuando el mono lo suelte.



Tienes estilo

Durante tu aventura, podrás aprender siete habilidades secretas de un lobo dorado que se transformará en un caballero conocido como Espíritu del Héroe. En tu primer encuentro te enseñará el Golpe de gracia, un golpe final que puedes usar sobre enemigos inconscientes.





5 Prende el fuego

Una telaraña bloquea la entrada al Templo del Bosque. Esto no debe detenerte: usa el candil para quemar el obstáculo. Luego guárdalo para ahorrar aceite.

Templo del Bosque

Prepárate para hacer el mono. Los simios gobiernan en el Templo del Bosque. Necesitarás su ayuda y luchar contra un babuino malvado.

Babalant - Parásito de las Sombras
Mono
Mono
Mono
Bumerán tornado
Mono
Mono
Mono
Mono
Mono
C-02
C-03
Entrada

1 Libera el primer mono

Encontrarás al primero de los monos enjaulados en la primera zona del templo. Al romper su jaula, subirá por una enredadera y te invitará a seguirla. Da buena cuenta de las arañas con el tirachinas antes de subir.

2 A por el tesoro

Una gran espada te espera en una plataforma. Ataca su retaguardia con varios cortes rápidos o un corte volador. Cuando la araña esté muerta, enciende las cuatro antorchas de la plataforma para que aparezca una escalera. Súbela para conseguir el mapa de la mazmorra que está en el cofre.

3 Empieza el balanceo

El mono te llevará a la habitación del norte. Después de ver al babuino usando un bumerán para cortar las cuerdas del puente, volverás a la cámara anterior. Tu amigo mono te ayudará a avanzar.



4 Adquiere explosivos

Los enemigos arácnidos son comunes en el Templo del Bosque. Puedes convertirlos en bombas atacándoles con la espada, pero debes guardar el arma antes de cogerlos. Como esto consume tiempo, usa el escudo para golpearles.



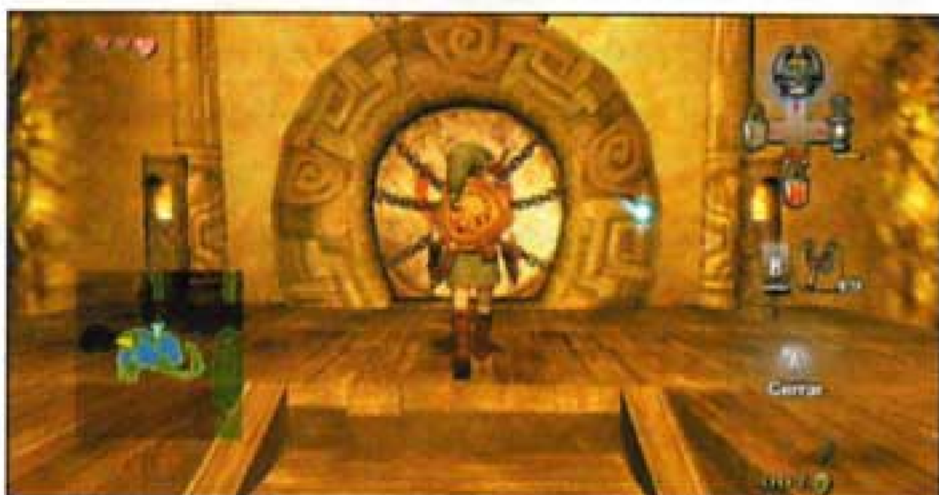
Criatura extraña

Usa un enemigo explosivo para romper una sección débil de la pared. En la habitación del otro lado encontrarás a Ucayaya, un ser extraño que se ofrecerá a llevarte a la entrada de la mazmorra en cualquier momento.



5 Lo primero es lo primero

Tu compañera te invita a ir al oese hacia una puerta cerrada, pero lo primero será ir hacia el norte para conseguir la llave. La encontrarás en un cofre después de cruzar un puente rotatorio. Vuelve hacia el mono, derrota a la araña, y luego ve al oeste.



6 Carrera accidentada

Otro mono encerrado espera sobre un pilar en el ala oeste del templo. Corre contra el pilar tres veces para tirar la jaula, que se romperá en la caída. Después de una batalla contra nuevos enemigos, usa ambos monos para salvar un abismo y escapar de la habitación.



7 Arranca las plantas

Las plantas mortales de dos tipos hacen que la sala al este de la estancia principal sea peligrosa. Corta la primera antes de que te ataque y pon bombas a la devorahombres para acceder a la siguente habitación hacia el este y conseguir una Pieza de corazón.



Usa tu escudo para golpear a una criatura arácnica y producir una bomba. Pon la bomba cerca sobre un agujero cercano para librarte de una planta. Luego coge otra y pasa por encima del agujero para destruir una roca y acceder al pasillo este.



Deshazte de las arañas de la pared con enredaderas, y luego sube por ellas para encontrar otra criatura creadora de bombas. Pon una bomba en un agujero para destruir la planta que hay debajo. Con eso podrás coger otra Pieza de corazón.

8 Más problemas de plantas

Otra mala hierba te espera en la habitación sureste. Cuando entres, una planta se tragará una llave. Fija al enemigo, y fíntalo cando se te lance, y contraataca con un ataque con salto. Cuando hayas ganado, usa la bomba para destruir el resto de la planta, coge la llave y libera el mono.





Con la cabeza de la planta destruida, podrás destruir su cuerpo con una bomba. Pon el explosivo en la planta y coge la llave que dejará.

9 Las criaturas bajo el suelo

Al este de la habitación con plantas asesinas, verás un mono enjaulado. Con un golpe podrás tirar el cofre al suelo. Coge la llave y ve hacia el este. Nada y cruza al otro lado para evitar a los enemigos que están bajo el suelo. Enciende las luces para que aparezca una escalera, y sube hasta donde está el mono. Vuelve a la habitación luego, con el bumerán, para coger una Pieza de corazón.





Evita las baldosas que tienen enemigos debajo. Si te pones sobre ellas, te tirarán. Elimina a la araña que cae frente a la jaula atacando su parte trasera.

10 Batalla por el bumerán

Con cuatro monos, ya puedes cruzar el gran abismo del centro de la habitación más grande del templo. En la cámara justo al norte, te enfrentarás al babuino que tiene el bumerán. El mono salta de poste en poste, parándose a veces para usar su arma. Cuando haya lanzado su arma, corre hacia el pilar en el que esté. Un buen golpe centrado tirará al mono al suelo. El objetivo es su trasero.





Después de tirar al babuino de su poste, fija su trasero rojo y golpéale pulsando A para hacer cortes voladores. Ten cuidado con las plantas que ha liberado el mono, ya que podrían sorprendente con sus ataques.

El Bumerán tornado

Tu nuevo bumerán es el más versátil de la saga. Crea un tornado cuando vuela, y puede fijar más de un objetivo a la vez. ¿Quieres mover un objeto de un lugar a otro? Apunta al objeto y pulsa Z para fijarlo. Luego apunta al lugar de destino y pulsa Z otra vez, y lanza el bumerán. Irá hasta el objeto y lo moverá hasta su destino. Puedes fijar hasta cinco puntos de una vez. Además de mover objetos y crear remolinos de viento, atonta a los enemigos.





11 Lanza un tornado



Usa el Bumerán tornado para hacer girar un molinillo por encima de la salida y que alce la compuerta frente a la puerta. Sal de la habitación y gira dos puentes para cruzar el abismo hacia el este. Descubrirás un mono enjaulado colgando. Rompe el hilo con el bumerán. La jaula caerá y el mono quedará libre.

12 El camino a la brújula

Vuelve a la sala central -la que está al sur de la habitación más grande- y usa el bumerán para liberar un cofre del hilo de araña. Abre el cofre para coger la brújula.

La Brújula y el Mapa

Con la brújula y el mapa puedes encontrar todos los cofres de la mazmorra. Tómate tu tiempo para localizarlos. En el Templo del Bosque también señalan las posiciones de los monos.



13 Zig y Zag



Ve al oeste hacia la gran puerta y los cuatro molinillos. Un pequeño surco en el suelo conecta los molinillos en zigzag. Usa el bumerán para golpearlos en el orden marcado y se abrirá la puerta. Conseguirás la Gran llave del cofre que hay al otro lado.

La gran Llave

Las Grandes llaves son constantes en Zelda. Las pequeñas funcionan con cualquier cerradura normal. La Gran llave abre sólo una puerta: la del jefe final.

14 En el Agujero

Ve al norte pasada la zona oeste de la cámara más grande del templo. Golpea el molinillo con el bumerán para preparar el puente. Cuando estés en él, golpea el molinillo otra vez. El puente te permite ir a este y oeste. Ve al este, donde hay arañas y tres agujeros. Quema la telaraña que cubre el agujero más al norte, y tírate por el agujero. Caerás junto a un mono enjaulado. Destruye la jaula para liberarlo.

15 Guarida de monos



Mueve el puente para que mire a norte y sur, y ve en dirección norte hacia la habitación de los monos rescatados. Manipula los puentes para llegar hasta el lado este. Elimina a la araña que está la pared, y sube hasta arriba del todo. Ve hacia el este hacia la habitación contigua.



Hay una criatura creadora de bombas en la isla al norte de la zona. Golpéala con el bumerán para obtener la bomba. Corre hacia el sur y lanza la base hacia la gran planta. Cuando haya desaparecido, podrás acceder a una llave.

16 Bomba va

Una roca bloquea el camino hacia un mono enjaulado. Usa el Bumerán tornado para llevar una bomba hasta la roca y despejar el camino.







Fija a la criatura-bomba y pulsa Z, y luego apunta hacia la gran roca y pulsa Z otra vez. Deja que el bumerán vuele. Llevará la bomba hasta la roca y ésta explotará, dándote acceso a la habitación este. Lucha contra los enemigos usando el bumerán y la espada. Inspecciona la habitación después y usa el bumerán para poner otra bomba sobre la roca que hay y liberar al mono.

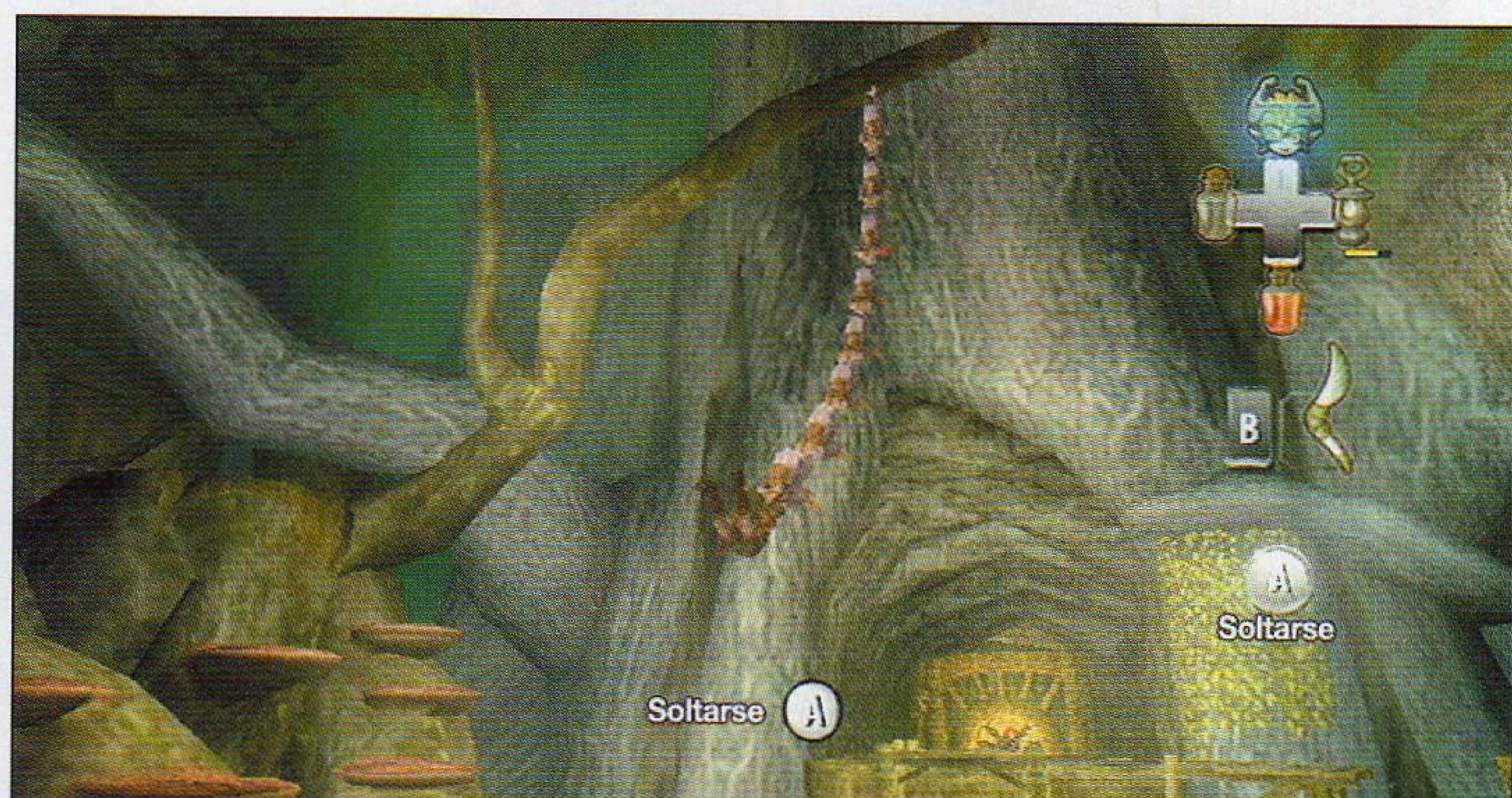
17 Un último mono

Usa la llave para llegar a la habitación situada más al oeste. Encontrarás criaturas bajo algunas baldosas. Golpéalas con el bumerán para destapar a los enemigos, y luego mátalos con la espada. El pasillo norte lleva hasta el último mono. Golpea dos molinillos con el poder del bumerán para liberarlo.



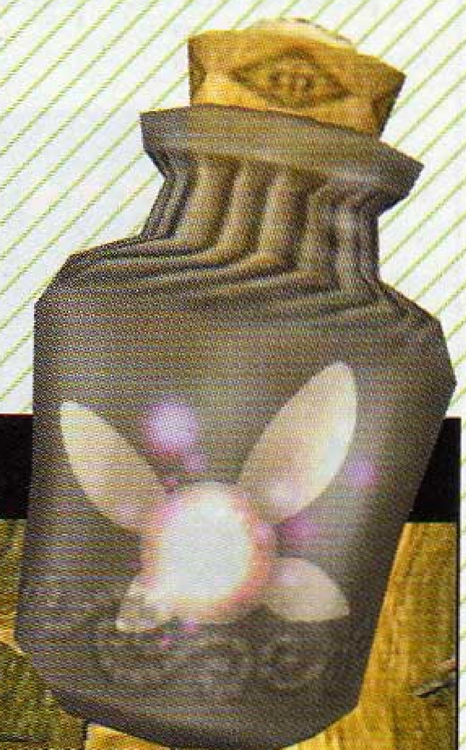
18 El gran balancín

Con todos los monos liberados, vuelve a la habitación de los simios. Formarán un gran columpio con el que cruzar un enorme abismo.



Botella de seguro

Antes de entrar en la habitación del jefe, busca un bote con una hada. Utilízala para recuperar tu energía o guárdala en una botella para más tarde.



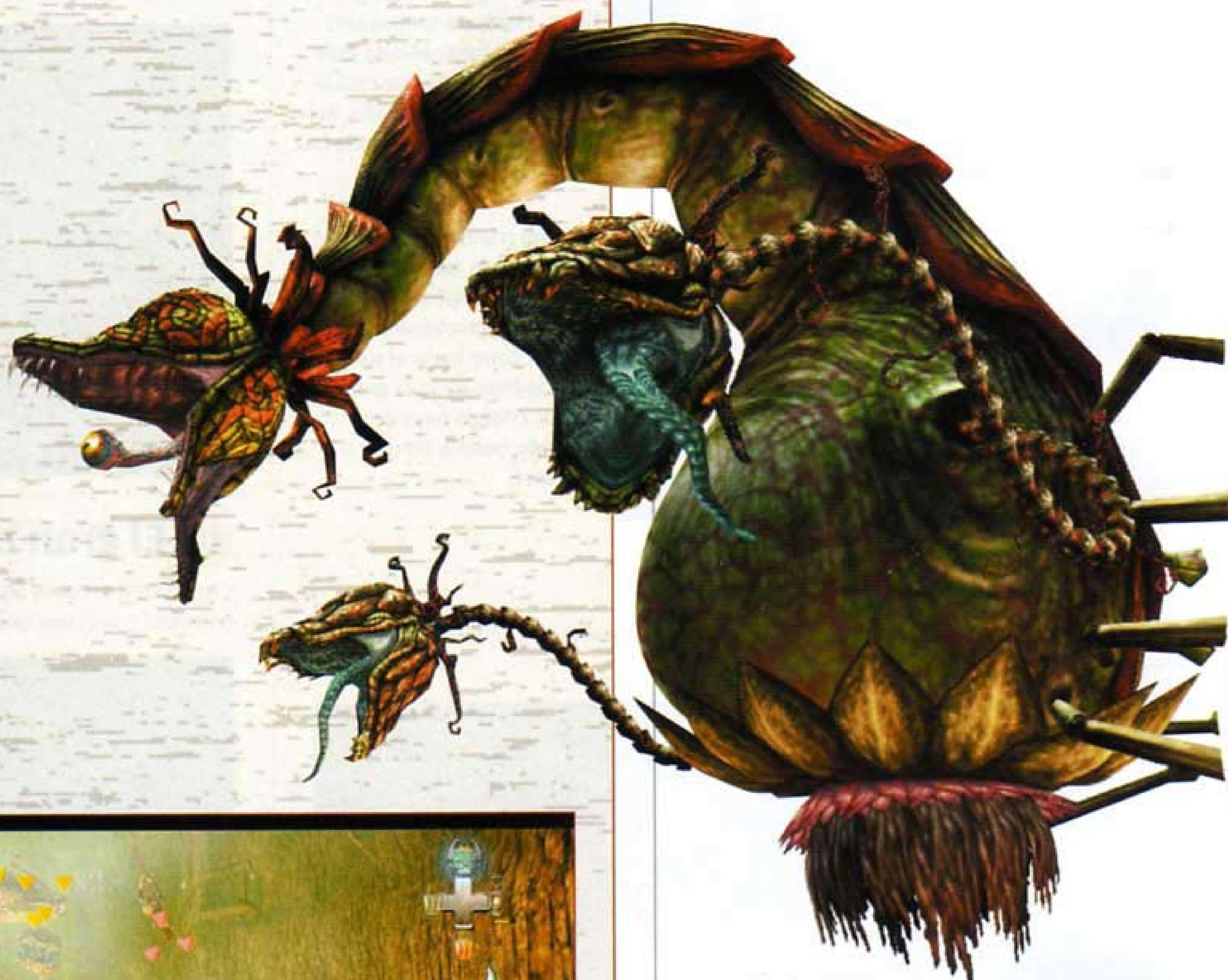


Babalant - Parásito de las Sombras

La reina de las plantas asesinas esconde su fea cara en el Templo del Bosque. La lucha empieza con dos capullos gigante saliendo del pantano. Fija bombas y luego los capullos con el bumerán para darle un regalo explosivo.







La criatura principal es mayor que los dos capullos, y más peligrosa. Intentará cubrirte con líquido morado. Esquiva el ataque con un paso lateral y espera a que el babuino entre en acción. El mono cruzará la habitación mientras sostiene una bomba. Fija la bomba, y luego señala la cabeza de Babalant; lanza el bumerán. Tras un golpe directo, Babalant caerá al suelo y sacará su lengua, desvelando un ojo en la punta. Golpea el ojo con tu espada. Tendrás que repetirlo varias veces para vencer al parásito.





Sombras fundidas

Hay tres Sombras en Hyrule. Conseguirás una después de derrotar a los tres primeros jefes finales. Midna conoce su función, pero no te dirá nada hasta que los tengas. Basta decir que están llenos de energía oscura.



Contenedor de corazón

El Contenedor de corazón es el regalo tradicional por derrotar a un enemigo final. Aumentará tu salud en un corazón, y te devolverá la energía



Minas de Goron



Región de Eldin

La región de Eldin, donde está Kakariko, será un destino frecuente en tu aventura.



Insectos dorados

Verás un insecto brillante en uno de los árboles mientras corres por la zona. Golpea el árbol para conseguir el premio. Más bichos están repartidos por todo el mundo. Maripola, en la Ciudadela, te recompensará por encontrarlos a todos. Consulta la página 156 para ver la localización de Maripola y los insectos.

El cartero

Como estás de viaje, el correo se te acumularía en casa. Así que el eficiente cartero te buscará por las praderas y te dará cartas relativas a la aventura y misiones secundarias.

1 Sigue tu nariz

Mientras viajas a pie hacia el oeste, obtendrás una misiva del cartero. Pasa por un camino estrecho hasta una cortina crepuscular. Después de que Midna te lleve a través de la barrera, cambiarás a lobo. Oliendo la espada de madera de Talo, cogerás el olor del chico. Usa tus poderes caninos para seguir el rastro.



Olores

Una gran cosa de ser un lobo es que tienes un olfato muy desarrollado. Cuando has percibido un olor, puedes detectar su rastro gracias a los sentidos potenciados.

2 Luchador de sombras

Tres criaturas de las sombras bloquean tu camino. Usa el ataque con el botón B de Midna para envolverlos en poder oscuro. Los matarás con un único y elaborado ataque y abrirás un

Atraviesa el portal

Con la ayuda de Midna, puedes atravesar portales abiertos creados en los lugares donde has derrotado a enemigos de las sombras. Puedes viajar por ellos en forma de lobo. Una vez puedas cambiar de forma con libertad, estos portales serán parte importante de la aventura.

3 Puente flotante

"Poco después de destruir a las criaturas de las sombras, veremos que falta un puente. Midna explicará que se puede encontrar en el bosque. Después de que abra el mapa, ve al Bosque de Farone. El puente está contra una pared de piedra; ve hacia él y llama a Midna cuando oigas su risa para usar su poder para llevar el puente a la Garganta de Kakariko. Con el puente en su lugar, crúzalo y continúa para seguir el olor."

4 Un pueblo en problemas

Usando tus sentidos caninos encontrarás un lugar para escarbar bajo la puerta de Kakariko. Cuando estés al otro lado, métete en el pueblo y lucha contra tres criaturas de la oscuridad (derrota al solitario primero.) Aunque la aldea está oscura, encontrar al Espíritu Eldin en una charca iluminada.



5 Mundo de gotas

El espíritu te dará el segundo Racimo de luz y te pedirá que lo llenos con 16 gotas que han sido robadas por las sombras. Para hacerlo, usa tus sentidos caninos para rastrear un gruop de insectos, la mayoría de ellos escondidos en las casas de la aldea.

Identificación de insectos

El mapa del pueblo muestra dónde algunos insectos de la oscuridad se pueden encontrar (puntos blancos.) El mapa general muestra tres localizaciones más. Empieza por los insectos del pueblo, y luego ve a los exteriores.



Completa tu colección de insectos

Los primeros insectos que te encontrarás están en la zona de la casa del chamán, cerca de la charca. Ve hasta el árbol que está detrás del edificio redondo y habla con Midna. Te llevará hasta el tejado. Tírate por un agujero, y después de una escena, coge el palo del suelo y enciéndelo. Luego, corre hacia la habitación y prende las cuatro luces. Se te abrirá el paso.





1-3 Una vez estés en el sótano, activa los sentidos y ataca a los tres insectos. Les vencerás con facilidad. Coge las gotas azules que dejan, y sal hacia el norte. Midna te guiará por encima del andamio y al cementerio.



4 Verás un punto en el mapa del cementerio en la pantalla del juego. Activa tus sentidos para seguir al insecto. Puedes enfrentarte a murciélagos. Cuando llegues al lugar del bicho, verás un punto oscuro en el suelo. Escarba para sacar al insecto. Derrótalo para conseguir la luz azul.



5 Saliendo del cementerio, ve al este hacia la tienda principal. En un lateral, encontrarás un camino que te lleve dentro. Usa tus sentidos caninos para encontrar otros insectos: ataca a la criatura para recuperar la gota.



6 Encontrarás una señal de "sin salida" justo al sur de la tienda principal. Pásala y sube la colina. En el borde, salta hasta el techo de la posada. Entra y coge un palo del suelo, y préndelo para encender la antorcha después de saltar desde la tabla. Usa el palo en llamas para encender el horno y sacar un insecto que estaba allí.



7 Según exploras el resto de las habitaciones de la posada, te cruzarás con enemigos que no son insectos. Deshazte fácilmente de ellos con ataques rápidos, luego sube al segundo piso y, con tus sentidos, busca otro insecto.



8 Hay una fila de casas elevadas en el lado oeste de la ciudad. Sube al ático en la zona más al sur, y salta de tejado en tejado. Cae por un agujero en la azotea de la tercera casa y mueve una caja para coger un insecto.



9 Escala hasta la cima de una estructura al norte de la tienda de bombas de Don Mecha. Pulsa A para pasar por la ventana de la tienda. Encontrarás un insecto detrás del armario en el piso superior. Choca contra el mueble para que salga el bicho. Después de derrotarlo, sube al mueble y desde ahí podrás salir.



10-12 Según sales por la zona superior cercana a la tienda de bombas y subes a la cima del acantilado, sigue a un insecto hasta el almacén cercano. Una vez dentro, coge un palo, enciéndelo, y prende el fuego. Huye mientras el resto del edificio se incendia. El edificio explotará al salir, dejando tres gotas de luz... que antes eran insectos, claro.



13 Sube hasta la cima de los riscos al noreste de donde estaban los explosivos anteriores, y entonces usa tus sentidos caninos. Encontrarás un lugar donde escavar para llegar al interior de la estructura y a otro insecto.

Escucha al Guarda Goron

Hay tres insectos en la Montaña de la Muerte. Poco después de entrar en el área, verás un escarpado acantilado. Sube por la suave cuesta de la izquierda, y deja que Midna te guíe después hasta la cima con una serie de saltos. En la zona superior, usa tus sentidos caninos para escuchar a un goron triste por estar vigilando.



14 Corre hacia el norte hasta que alcances una serie de géisers. Agudiza tus sentidos para descubrir y atacar rápidamente a un bicho. Evita el chorro de los géisers mientras te mueves. Si el gas caliente te toca, te noqueará pero no te quitará vida.

Localización del Rocío de luz



La Piedra del aullido





Interactúa con la roca en el camino para aprender una nueva canción y captar la atención del lobo que te enseñará habilidades secretas. Aúlla con el lobo. Te dirá que le encuentres luego, en forma humana, para aprender una habilidad nueva. Su localización aparecerá en el mapa.





Yendo hacia el norte, encontrarás cuatro criaturas de las sombras. Tres están en campo abierto; la última en un laberinto de campos de fuerza. Derrota la bestia del laberinto primero, y luego al más alejado de los tres restantes. Finalmente, derrota a la pareja que queda con un único ataque.



15 Justo después de derrotar a las criaturas de las sombras, agudiza tus sentidos. Descubrirás un insecto en la zona, posiblemente cerca de la valla. Corre contra ésta para que caiga al suelo, o usa la energía oscura de Midna para atontar al bicho.





16 Sigue el camino, evitando las bolas de fuego y los géiseres. Necesitarás la ayuda de Midna para alcanzar nuevas alturas de vez en cuando, y llegado el momento caerás en una zona repleta de enemigos. Una vez los hayas derrotado, usa tus sentidos para buscar el último insecto.

Vuelta a la túnica

Tan pronto como llenes el Racimo de luz, volverás a tu forma humana y ve directamente al pozo del pueblo, donde el Espíritu Eldin te explicará que los goron de la Montaña de la Muerte tienen el segundo tesoro que necesitas. Ve al norte y habla con Leonardo.



6 Embestido por un goron

De camino a la Montaña de la Muerte, encontrarás un goron que girará hacia ti. Es bastante más duro que una cobra, y te tirará por el acantilado. Vuelve al pueblo, donde Leonardo te dirá que necesitas ayuda de Bono, el alcalde de Ordon, para saber cómo superar al goron.



7 Paseo a caballo

Cuando llegues al centro del pueblo, aparecerá Epona tirándote al suelo. Monta tu yegua y sigue las órdenes de la pantalla manteniendo a Link centrado sobre el anima para mantenerte encima. Después de unos segundos, podrás coger las riendas pulsando el botón A.



a la región de Farone

Fuente de Ordon



Ordon



Granja



C-05

Aprende una nueva habilidad

Ahora que tienes una montura, puedes saltar la puerta del pueblo y volver a Ordon. De camino, recibirás la habilidad Ataque de escudo (una defensa excelente contra enemigos que usan proyectiles), en la fuente del bosque donde viste a Ilia y Epona por primera vez. Cuando conozcas esta técnica, ve a la casa de Bono.





8 Consigue las Botas de hierro

Si vas a poner a los goron en su lugar, necesitarás algunas técnicas de lucha sumo. Bono te entrenará. Después del calentamiento, lucharás de verdad. Muévete, golpea y agarra. Con la victoria obtendrás las Botas de hierro.







Tras tu segunda victoria en la arena de sumo, Bono te regalará las Botas de hierro. Las usarás para múltiples objetivos en las Minas de los Goron.

Las Botas de hierro



Aunque andas más lentamente con las Botas de hierro, el calzado pesado tiene objetivos prácticos. Póntelas para pegarte a superficies magnéticas, hundirte en el agua y superar chorros y obstáculos que te tirarían al suelo de otra manera.

9 La horda del trueno

De vuelta a Kakariko, verás que unas bestias que montan sobre monstruos secuestran a Iván. Persígueles hacia el noroeste, en dirección a las praderas, y tírales de sus monturas.





Derrota a los esbirros cuando puedas, pero céntrate en el líder. Acelera, corta su paso, apunta y rompe su armadura pieza a pieza.





Tu victoria inicial contra el líder de las bestias jinetes te lleva hasta un puente de piedra. Carga contra el enemigo a toda velocidad, tuerce a izquierda o derecha según te acerques, y golpea con tu espada al pasar a su lado (un giro del nunchako irá mejor.) Si fallas, prepárate para intentarlo de nuevo, con otra carga.

10 El escudo adecuado al precio adecuado

Cuando vuelvas a Kakariko verás que Lalo ha abierto su propia tienda. El producto estrella es el Escudo hyliano. Puedes comprarlo en otros sitios, pero el precio aquí (200 rupias) es el mejor. Compra el escudo que resiste las llamas antes de volver a la Montaña de la Muerte.

Escudo Hyliano

El Escudo hyliano ofrece una protección mucho mejor que el Escudo de madera. Puede devolver proyectiles más poderosos y no se prende fuego.



11 A por el goron

Regresa a la Montaña de la Muerte con tus Botas de hierro preparadas. Cuando el goron que te tiró antes intente hacerlo otra vez, ponte las botas. Cuando te lo indiquen en pantalla, pulsa A para detenerlo, y tíralo al otro lado. Repite el proceso con los otros goron.



12 Llamada de ayuda



El camino al campamento goron es peligroso. Cuando llegues al lugar en el que los arqueros te intenten cortar el paso, coge la hierba para llamar a un halcón. El pájaro aterrizará en brazo y podrás eliminar a los enemigos.



Usa el mando remoto para apuntar a uno de los arqueros, espera a que un géiser se pare, y entonces pulsa A para liberar al pájaro. El halcón irá directo y tirará al asaltante. Repite el proceso con los otros, y luego busca otra hierba para el otro grupo de enemigos cercanos.

13 Primavera y otoño

Verás dos cosas: un goron empujando a su amigo, y la ruptura de una roca. Por el momento, lucha contra los goron hasta que giren y súbete encima de ellos, y úsalos para lanzarte hacia arriba. Lleva las botas para cruzar los chorros.



Aguas sanadoras

De camino a la cima, encontrarás fuentes termales. Métete dentro para recuperar tu energía. Cerca de las fuentes, encontrarás una tienda para comprar, por ejemplo, Aceite de candil o un escudo de repuesto.

14 Espectáculo de sumo

El líder de los goron, Gorleone, te retará a una lucha de sumo para probar tu valía como héroe. Usa las Botas de hierro y recuerda tu entrenamiento. Con una vez que lo saques del ring será suficiente.





Gorleone intentará derrotarte con un golpe. Si consigue cogerte, pulsa A repetidamente para liberarte. Cuando tengas una oportunidad clara, ataca a tu rival, cógelo, y empújalo por el borde.

Control del elevador

Las Minas de los Goron se abren ante ti. Sin embargo, si quieres explorarlas, primero debes encontrar el control del elevador en la cámara de Gorleone. Usa tus Botas de hierro para hacer que se mueva.



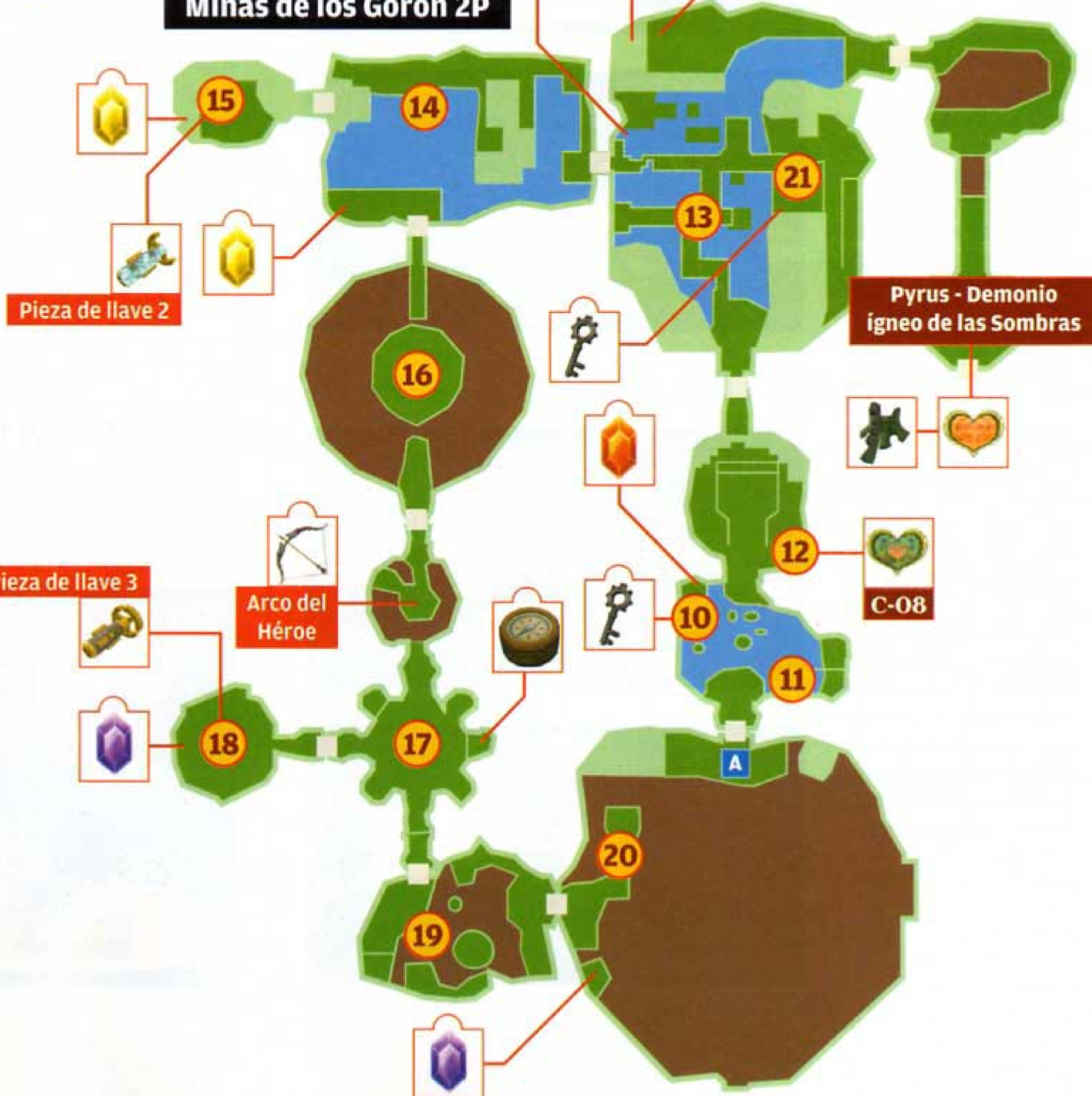


Minas de los Goron

Un preocupado líder goron y un tesoro te esperan en el dominio lleno de lava de los seres mineros.







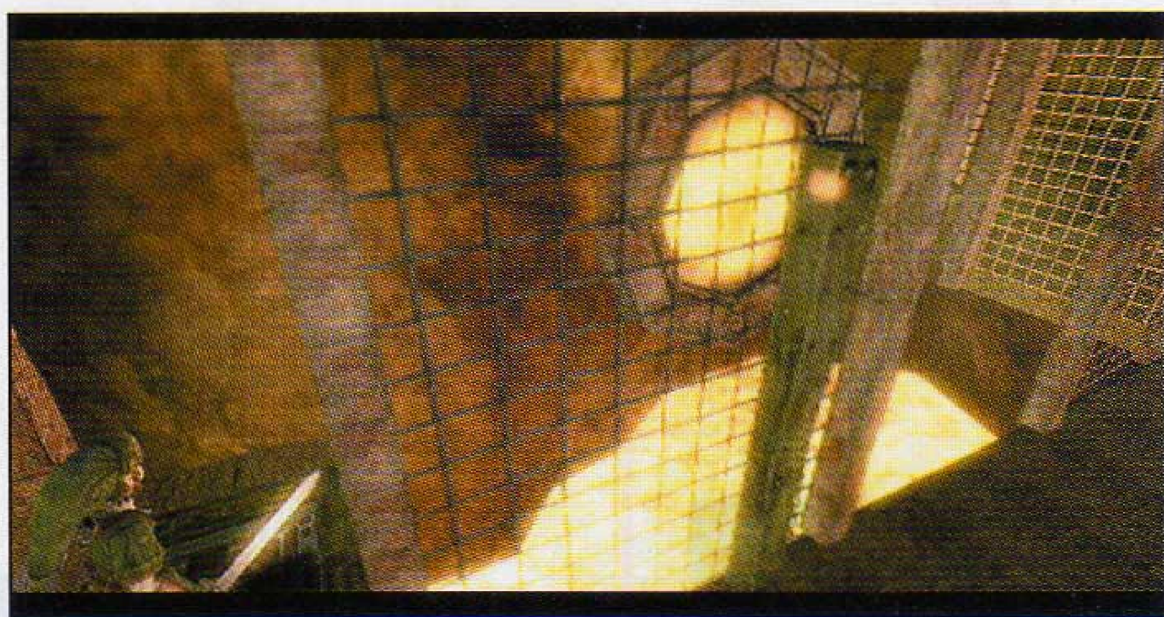
1 Paso firme

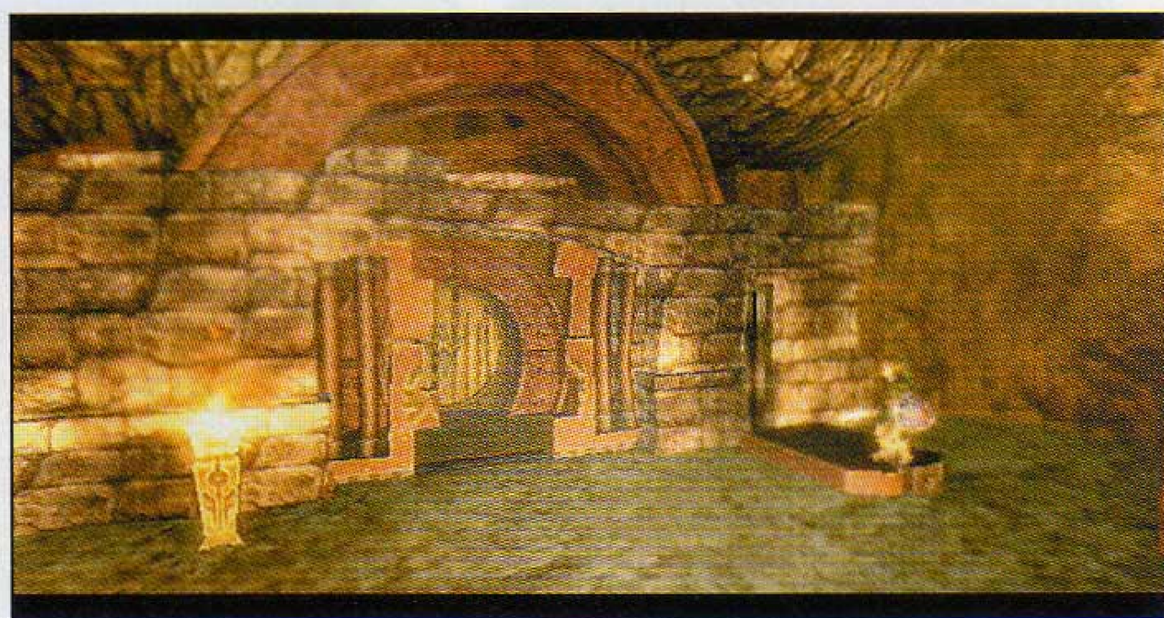
Los géiser de lava (o según Midnan, pilares de fuego) escupen roca fundida en las zonas inferiores de las Minas de los Goron. Según te mueves de plataforma en plataforma por el río de lava, espera a que cada géiser se apague antes de saltar.



2 No te quemes

La primera sección de la mina es auténtico territorio de aventureros. Romperás barreras de madera con la espada, salvarás abismos, y esquivarás bolas de fuego. Cuando un chorro de fuego bloquee tu camino, busca un interruptor en el suelo y actívalo con tus botas (detendrás la llama unos instantes), quita tus botas y corre hasta el otro lado. Cuando te acerques a la puerta pesada del extremo norte de la primera habitación, salta a la gran plataforma cerca de ella. Ponte las botas para que caiga la plataforma, haciendo que se abra la puerta.





3 Encontrando la llave

Cuando entres en la gran habitación redonda una escena te mostrará el imán que cuelga sobre la zona, pero lo que te interesa es el cofre que hay debajo. Ve hacia la izquierda bajando hacia el cofre y ábrelo para conseguir una llave. Escala la rampa, ve al lado este de la habitación, y usa la llave para avanzar. Encontrarás lagartos escupidores de fuego en la siguiente zona. Ataca sus colas con la espada.





4 Vaya pared

Hay una cadena enganchado en una sección de la pared en la esquina noreste. Tira de ella para mover la pared. Espera a que los pilares de fuego descansen, y luego suelta la cadena y salta de plataforma en plataforma hasta llegar al pasillo que la pared bloqueaba. Si llegas antes de que vuelva a su posición, podrás continuar tu camino.





5 Metal pesado

Pasarás de una habitación llena de lava a otra llena de agua. Salta dentro. Usa tus Botas de hierro para hundirte (vigila tu medidor de oxígeno en la esquina superior izquierda de la pantalla) y ve al interruptor que hay en el fondo. Al usarlo activarás el imán que está encima del agua y te atraerá. Después, podrás andar por zonas magnéticas azules, incluso por paredes y techos.





6 Junta las llaves

En la habitación del anciano Goramoto descubrirás que la Gran llave está en tres partes. Goramoto te dará el primer fragmento y te dirá que encuentres los otros dos ancianos que tienen los otros cachos. La llave completa te permitirá donde se encuentra Goron Kong.



7 Los tesoros de Goramoto

Tras Goramoto encontrarás un cofre que tiene el mapa, y otro con 20 rupias. Sube la escalera y coge el jarrón que se mueve. Dentro encontrarás a Ucanene, que te permitirá abandonar las minas en un momento.

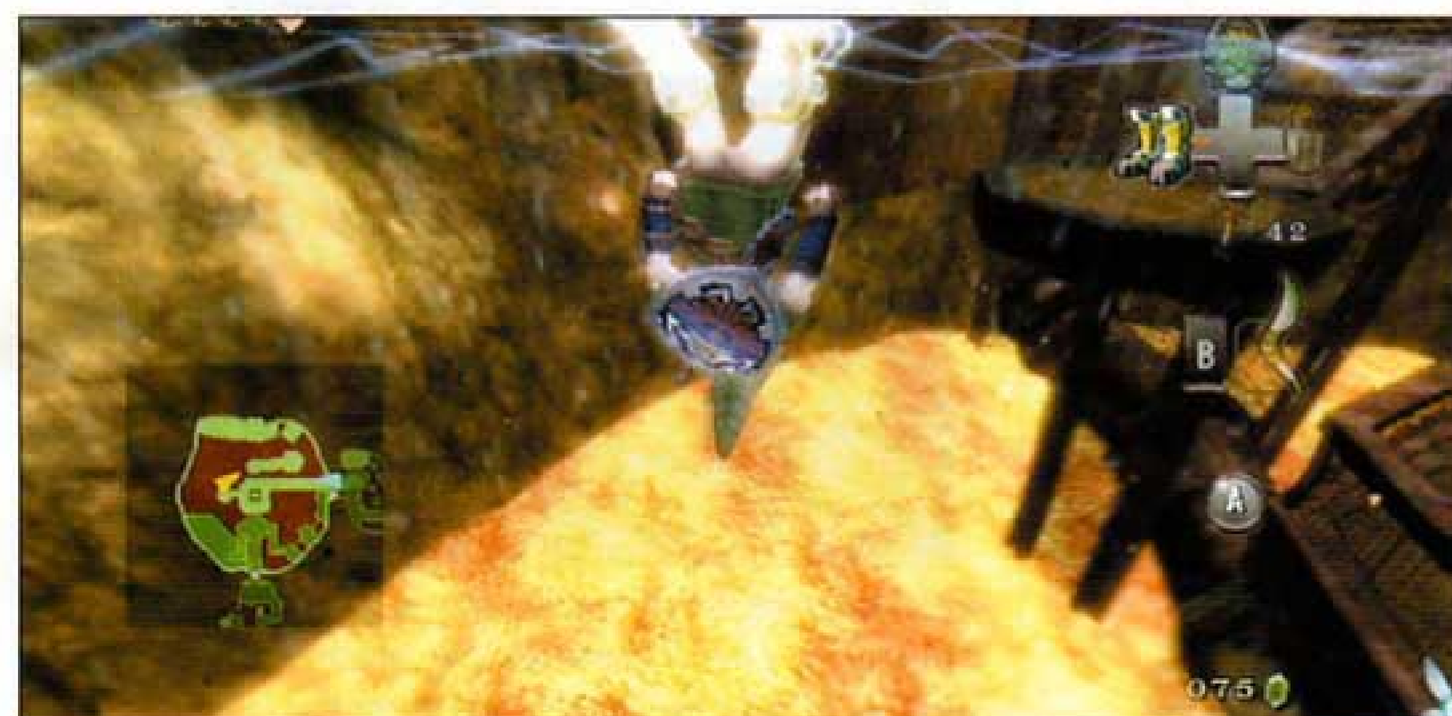


8 Sube por las paredes

Desde el lugar en el que encontraste a Ucayaya, sigue el camino hacia donde la roca sobresale del agua. Verás paredes azules a izquierda y derecha. Ponte las Botas de hierro y úsalas para andar por la pared para alcanzar la cornisa y la puerta del lado oeste. En la siguiente habitación, que guarda una Pieza de corazón, activa el interruptor magnético y luego anda hacia el camino curvado en el techo oeste.

9 Resorte magnético

Cuando vuelvas a la gran sala central que actúa como distribuidor de las Minas de los Goron, corre hasta la plataforma del medio y lucha contra los enemigos. Luego, golpea el interruptor de la plataforma para activar un camino magnético con el que sortear la lava.



10 Tesoro submarino





El pasillo inundado al norte del grupo de casas alberga a un puñado de tektites. Ataca a los bichos y luego tírate al agua. Ponte las Botas de hierro cuando llegues a la esquina noroeste. Al llegar al fondo, encontrarás un tesoro con una llave.

11 Aventura de cristal



Nada hasta la zona surteste, y húndete hasta el fondo. Retira al obstáculo de tu camino, y luego anda hacia la jaula. Quítate las botas, sube a la superficie, y sal a tierra firme.





Con las Botas de hierro, cae sobre la plataforma que está en el extremo este para activar un imán. Usa el imán y el camino magnético para llegar a la plataforma más elevada. Ve hasta el centro de la habitación en la plataforma, golpea otro interruptor para activar el flujo magnético debajo de ti. Cae sobre ese flujo, que te empujará hacia la pared oeste, donde irás por un camino curvo hasta una plataforma. Cae sobre la plataforma y coge algunas rupias; ataca al cristal azul para abrir la puerta en el extremo norte.

12 Doble bypass

En la habitación en la que hay dos estatuas enemigas y un puente levadizo, sube por la pared este con las botas, y ve a la derecha. Sigue por el camino otra vez, ve a la izquierda, y corta la cuerda que sostiene el puente con la espada.



13 Evita a los arqueros

Verás tres arqueros al fondo de la cámara norte de las minas. Ya les vencerás. Por ahora, corre hasta el centro de la zona, coge la llave del cofre que está al este (evita a los enemigos), y sigue el camino oeste hasta unaa puerta cerra. Usa la llave para seguir.

14 Camina y gira

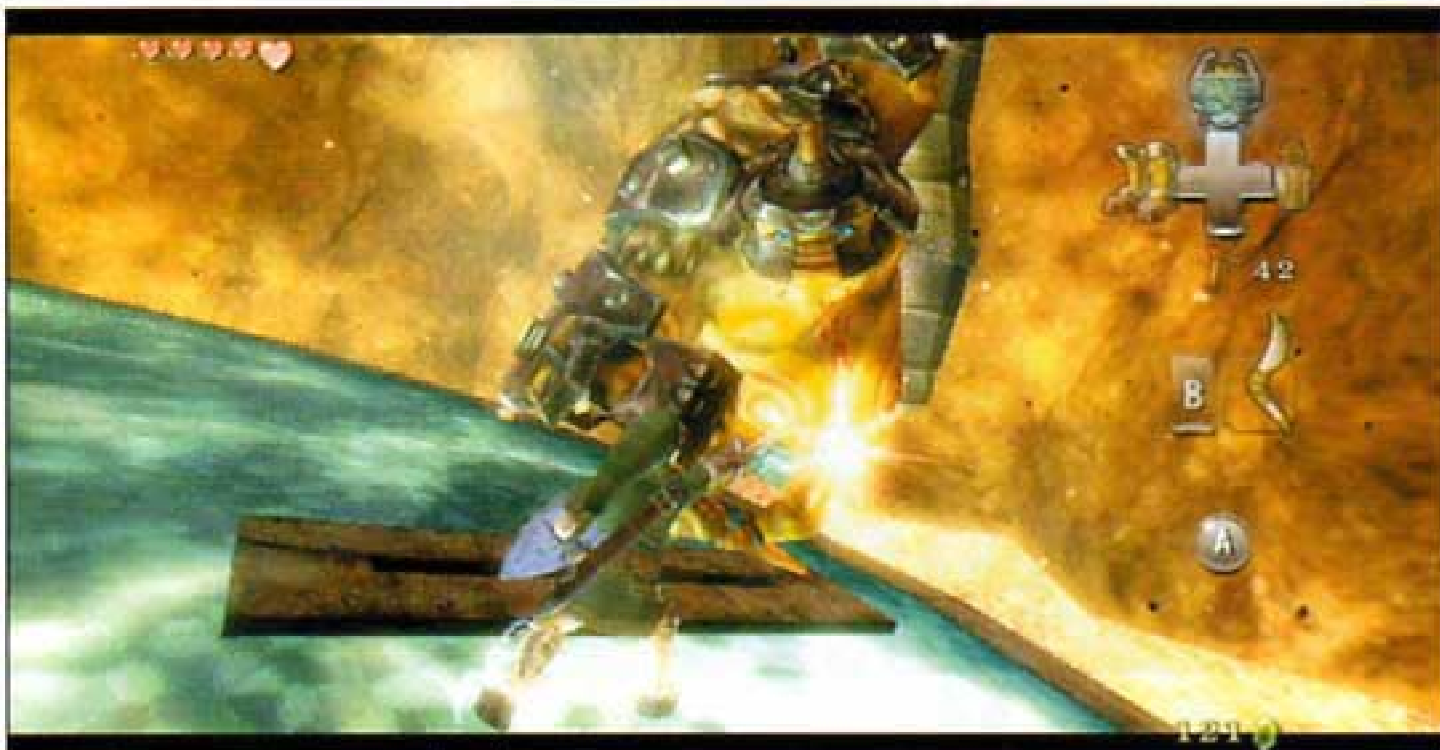
Una plataforma larga gira constantemente. Hay tres puntos magnéticos a cada lado. Llegarás al extremo rápidamente caminando por el lado que tiene un punto magnético (pegándote a él mientras la plataforma gira), aunque el lugar con tres puntos es una apuesta más segura.



15 Otra pieza del puzle

Gambagor será amable y te dará la segunda parte de la Gran lave en la esquina noroeste de las minas. También te dirá que estás rozando una nueva arma. Coge las 10 rupias del cofre, sube la escalera y sigue el camino hacia la parte superior de la última habitación en la que estuviste. Gira a la derecha y usa tus botas para andar por un paso magnético hacia la puerta en el lado sur.

16 Coge al guardián sin guardia



La habitación redonda del ala oeste de las minas esconde un guardián que no se detendrá ante nada para proteger su territorio. La panza es su punto débil. Acércate, dale unos golpes, y luego ataca su estómago cuando levante los brazos.



Después de golpear al guardián varias veces, se hará una bola y se lanzará a por ti. Es el momento de ponerse la Botas de hierro. Mira hacia la criatura, pulsando Z para colocar la cámara a tu espalda. Espera a que se acerque. Pulsa A para cogerlo cuando esté cerca, y tíralo a izquierda o derecha. Cuando lo hayas tirado a la lava tres veces, habrás ganado.



El Arco del héroe

Encontrarás el Arco del héroe en la cámara sur de la sala del guardián. Cógelo, equípatelo, y úsalo para cortar la cuerda que sostiene el puente levadizo del sur.



17 Desarma las torrecillas





Continúa con tu camino al sur para entrar en una habitación llena de estatuas inactivas. Cuando te acerques a la que está en el extremo sur, todas despertarán. Dispara una flecha en la luz roja de las torrecillas. Ve hacia las otras estatuas y dispara en sus luces también.



Con las torrecillas fuera de servicio, puedes quitarlas de tu camino y andar entre ellas. Ve al otro lado de la que está al este de tu posición para encontrar la brújula.

18 El puzle completo



Estos viejos goron no son fáciles de encontrar. Aunque si entras en la habitación que está a la izquierda de la cámara llena de torrecillas, descubrirás al tercero y la última parte para formar la Gran llave. En el cofre hay 50 rupias. Vuelve donde las torrecillas.

19 Buena puntería

Según avanzas por el camino sur de la cámara, verás una valla. Gira contra ella para romperla. Antes de saltar a las pequeñas isletas en la lava, usa tu arco para golpear a los enemigos que están por encima.





Cuando llegues a la puerta del extremo norte, encontrarás un interruptor en el suelo que activará un imán y te subirá al techo, donde un reptil con mala uva te espera. Para que la lucha sea sencilla, ataca su cola desde abajo con el arco antes de subir al techo. Mientras caminas por el techo, verás el cristal que abre la puerta. Golpéalo con una flecha y tírate al suelo para avanzar.

20 Gira al norte en el vestíbulo

Te encontrarás en la parte superior de la zona oeste de la habitación principal. Recoge un premio económico al sur y usa una flecha para tirar el puente levadizo del norte. Desde allí usa un imán en una grúa que te llevará hasta el extremo norte. Sigue dirección norte desde allí.

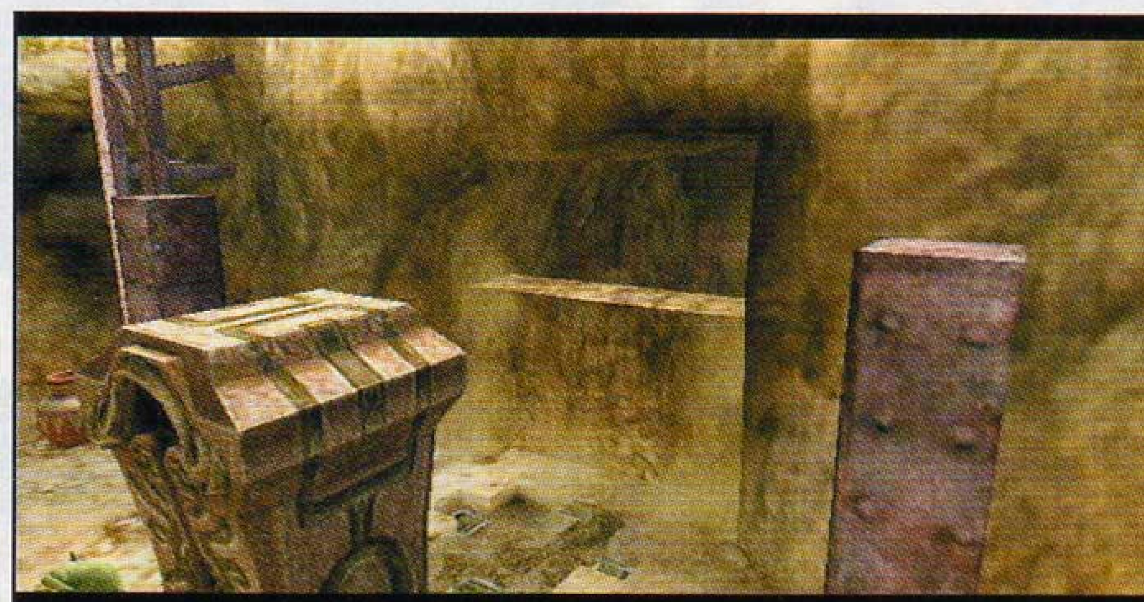




21 Prácticas de arco

Cuando vuelvas a la sala guardada por arqueros, quédate quieto y apunta a todas las criaturas que veas. Luego, avanza hacia el lado este.





Acércate a las estatuas enemigas que antes protegían una llave y usa una flecha para disparar a su luz roja. Empújalas para descubrir el camino a la parte superior de la habitación.



Apunta a más arqueros del nivel superior (ataca a los barriles explosivos) y avanza hacia un interruptor que activa el imán de la grúa. Desde ahí, salta a la plataforma.



Ponte las botas para que el imán te coja. Te llevará al puente levadizo en la esquina noreste. Apunta hacia la cuerda del puente. Una vez el puente levadizo se abra, cae sobre él y muévete.

Ayuda curativa

Antes de cruzar el puente levadizo, explora la plataforma de la esquina noreste. Rompe cajas y barriles y libera una hada. Atrápala con una botella vacía.



Pyrus - Demonio ígneo de las Sombras

Tras superar otra batalla contra arqueros y abrir otro puente levadizo, llegarás a la cámara del jefe. El patriarca Goron Kong no se encuentra bien. Ha sido poseído por un ser terrible, y la única forma de devolverle la normalidad es derrotándolo en su nueva forma. Midna te dirá que el objeto brillante de su frente es su auténtico ojo. Dale con flechas.





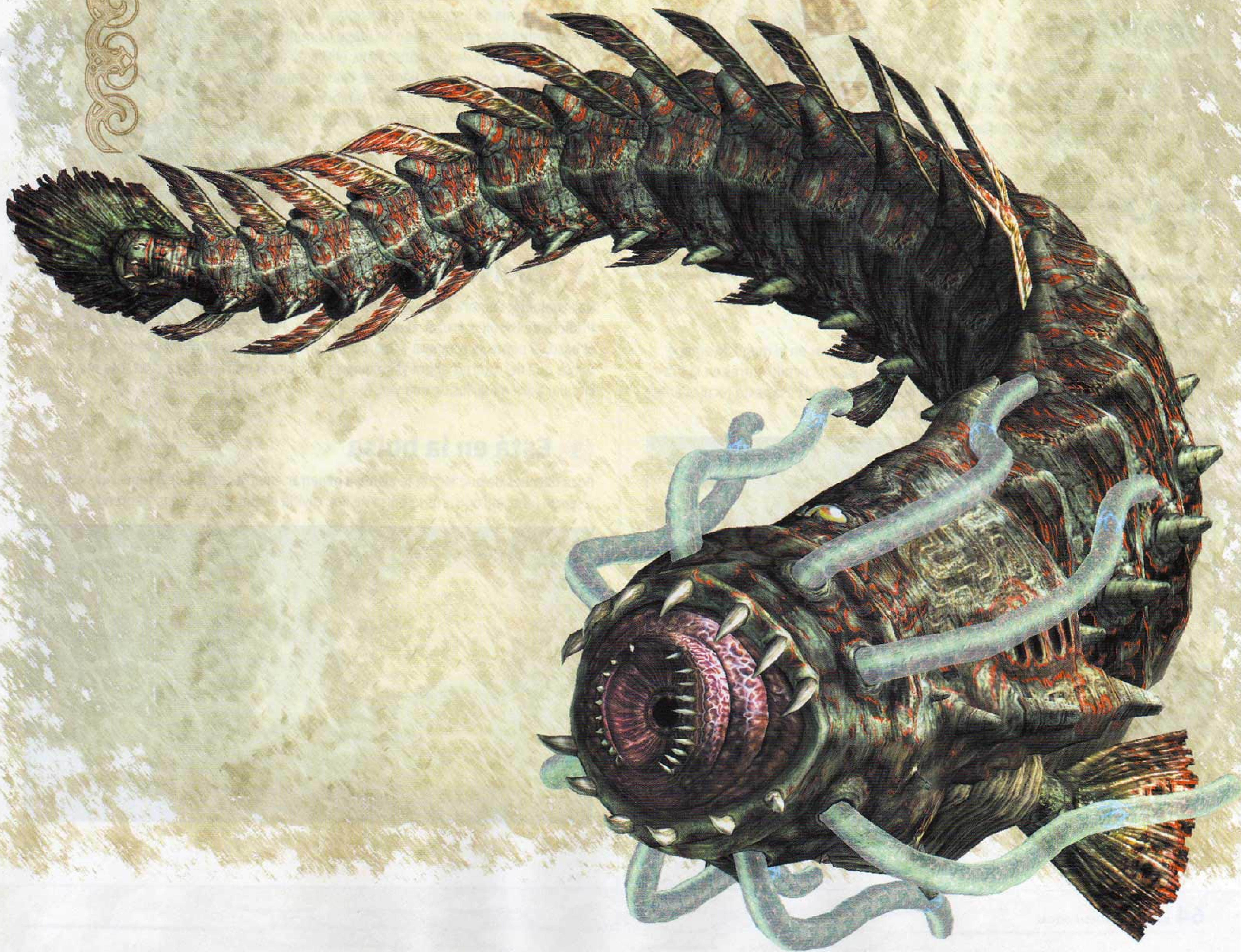
Después de un golpe directo, la bestia dará vueltas confusa. Corre a su espalda y coge una de las cadenas que arrastra. Ponte las Botas de hierro para tirar luego de la cadena. Si la tensas, Pyrus tropezará y caerá, apagándose su fuego. Si no tienes suerte en este proceso, puedes hacer que caiga si le golpeas con las suficientes flechas en su punto brillante. Cuando la bestia esté en el suelo, corre hacia su punto flojo luminiscente y golpéalo con la espada. Tendrías que poder hacer tres veces antes de que se incendie otra vez y se ponga en pie para otra ronda. Tras repetir esto varias veces, lo vencerás y ganarás otra Sombra fundida para Midna y otro Contenedor de corazón para ti. Como regalo, Midna te dirá el nombre del rey el crepúsculo: Zant.







Santuario del Lago



Región de Lanayru

La región de Lanayru es el hogar de los acuáticos Zora y las aguas del Lago de Hylia. Prepárate para el baño.

1 Una oferta exclusiva

Cuando hayas superado las Minas de los Goron, la tienda de bombas de Kakariko habrá abierto otra vez. Si intentas comprar bombas, Don Mechas te ofrecerá un trato especial: una bolsa de bombas con 30 explosivos por 120 rupias. Es un buen negocio.

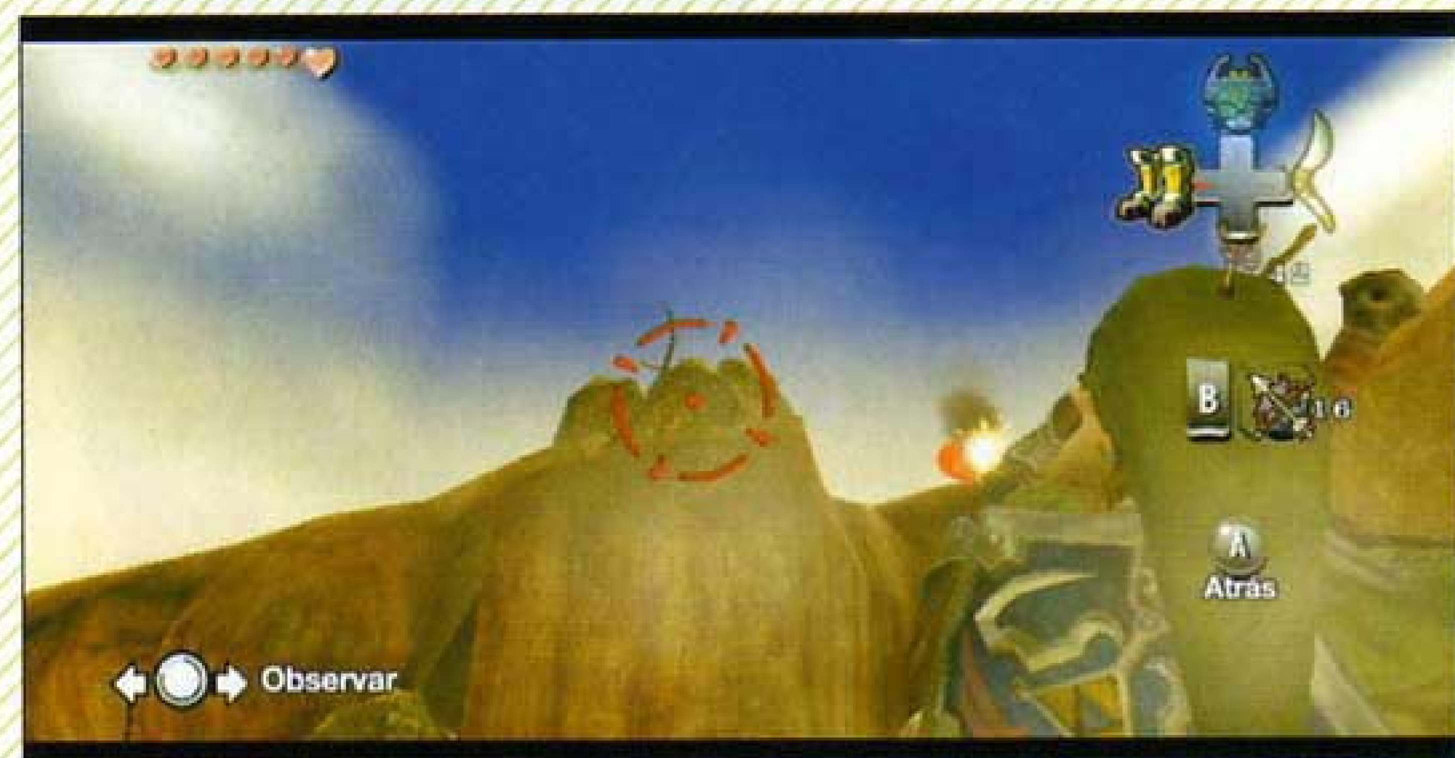
Bombas

Cuando tengas las bombas, podrás destruir obstáculos. Equipa las bombas, pulsa B para encender la mecha, y pulsa B o A para dejarlas en el suelo o lanzarlas.



Bombas viajeras

Como te indica el vendedor, puedes combinar flechas y bombas en el menú de equipo (primero, equipa el arco, luego ilumina las bombas y pulsa Z.) Cuando entres en la Pradera de Hyrule, recibirás una carta explicando el proceso, pero si usas esta técnica antes de irte de Kakariko, obtendrás una Pieza de corazón.



A la izquierda de la fuente del espíritu, verás un peñasco con tres rocas arriba. Dispara a las rocas con flechas explosivas para descubrir una Pieza de corazón. Luego usa el Bumerán torneado para cogerla. Puedes eliminar otro grupo de rocas más abajo para abrir el camino a otra Pieza de corazón.

Ojo de águila

El Ojo de águila funciona como unos prismáticos. En combinación con el arco, funciona como una mirilla de francotirador (ideal para atacar a enemigos lejanos.) Para encontrarlo, ve a la parte norte del pueblo y coge el impulso de los goron para ir a niveles superiores. Encima de la gran torre encontrarás a Talo, que te pedirá que participes en un juego de puntería. Con independencia de que ganes o no, el Ojo de águila estará disponible en la tienda de Lalo (si ganas, obtendrás una Pieza de corazón.) También recibirás una carta avisándote de su disponibilidad.



2 Vuelve al puente

Haz cualquier compra que necesites en Kakarito antes de subirte a Epona e ir a la Pradera de Hyrule y cruzar el puente de piedra. Pon bombas en las rocas que bloquean el paso. El punte se romperá y aparecerán criaturas de las sombras desde el cielo. No tienes que derrotarlas ahora si no quieres. Si quieres enfrentarte a ellas, usa el ataque circular para matarlos de una vez.

3 Está en la bolsa

Poco después de que Midna te ayude a penetrar en otra cortina del crepúsculo y vuelvas a ser un lobo, encontrarás la bolsa de Ilia. Olvida el olor de los niños y aprende el de Ilia.



Lago de Hylia (lleno de agua)

C-36

10 11

8 9 7 C-21 2 3

Región de Eldin

Región de Lanayru

12

Bomba submarina

17 C-09 C-12

1 Bomba

Ojo de águila

4 13 6 5 14

16 Traje Zora

C-10 C-11

15

Región deFarone

a la región de Latoan

4 La nariz sabe

Sigue el olor hasta la Ciudadela. Llegado el momento te llevará donde Telma, donde Ilia está cuidando de un niño zora. Escúchala a ella y a los soldados.



Con todos los espírtus rondando la Ciudadela, es fácil distraerse. Céntrate en el aroma de Ilia



Por los soldados sabrás que algo pasa en el Lago de Hylia. Mira el mapa para ver dónde está el problema y ve allí por la salida este del pueblo.

5 Tírate del puente

Ve al este después de salir del pueblo. Mientras cruzas el Gran Puente de Hylia, caes en una emboscada y prenden fuego al puente. Súbete a una de las cajas y úsala para saltar al camino.

6 Vuele con monstruos

Después de recuperarte de la caída, escucha a los soldados zora y luego a Tobías cerca de su chabola. Verá un monstruo cerca de la orilla del lago. Cuando sigas al monstruo, se montará sobre una criatura alada gitante y atacará.



Evita las flechas en llamas, y cuando el pájaro se lance hacia abajo e intente cogerte, haz el corte volador con el botón<2008>A. Mantén pulsado el botón A para hacer más daño. Llegado el momento, tirarás al jinete del pájaro; derrótalo con ataques normales.



Después de derrotar al jinete, Midna cogerá las riendas de la criatura alada. Contrólala apuntando con el mando remoto en la dirección en la que te quieres mover, y acelera con el botón A. Evita las flechas en llamas y las rocas que caen, además de no estrellarte.

7 El hielo cae

Cuando llegues al corazón de la región de los Zora verás por qué no fluye el agua: ¡está congelada! Sube por la cascada congelada con la ayuda de Midna, pulsando A repetidamente en cada plataforma. Si ves algún trozo que baila, deja que caiga antes de seguir.



8 Triple amenaza

Al acercarte a la sala del trono zora, encontrarás tres criaturas de las sombras. Rodea hacia la izquierda y ataca a la solitaria protegida por la barrera; luego usa tu ataque para destruir a las otras dos.



9 Dale duro

Los Zora están congelados en el hilo, así que usa el poder de Midna para calentarlos. Transpórtate a la Montaña de la Muerte e inspecciona cerca de la gran roca que se cayó antes. Transporta la gran roca a la región de los Zora para derretir el hielo.



10 Extremo profundo

Después de salir de la tierra de los Zora, sumérgete en el agua y sigue el río hasta el Lago de Hylia. Llegarás hasta la fuente del espíritu. Habla al Espíritu Lanayru para conseguir el tercer Racimo de luz.



Servicio de exterminio de plagas

1 Encontrarás al primer insecto al salir de la fuente del espíritu. Sigue el puente de madera hacia la derecha y activa los sentidos para ver a la criatura.

2 Cuando cruces la isla circular, encontrarás tres criaturas más. Deshazte de ellas y sigue hacia la caseta de Tobías. Encontrarás un insecto cerca de la parte trasera. Evita su ataque para contraatacar luego.



3 Al sur de la isla redonda hay una serie de islas no conectadas. Salta de isla en isla, corriendo carrerilla. Si caes al agua, tendrás que nadar hasta el puente de madera y desde ahí cerca salir a tierra. Cuando alcances la zona elevada, escarba para encontrar otro insecto.



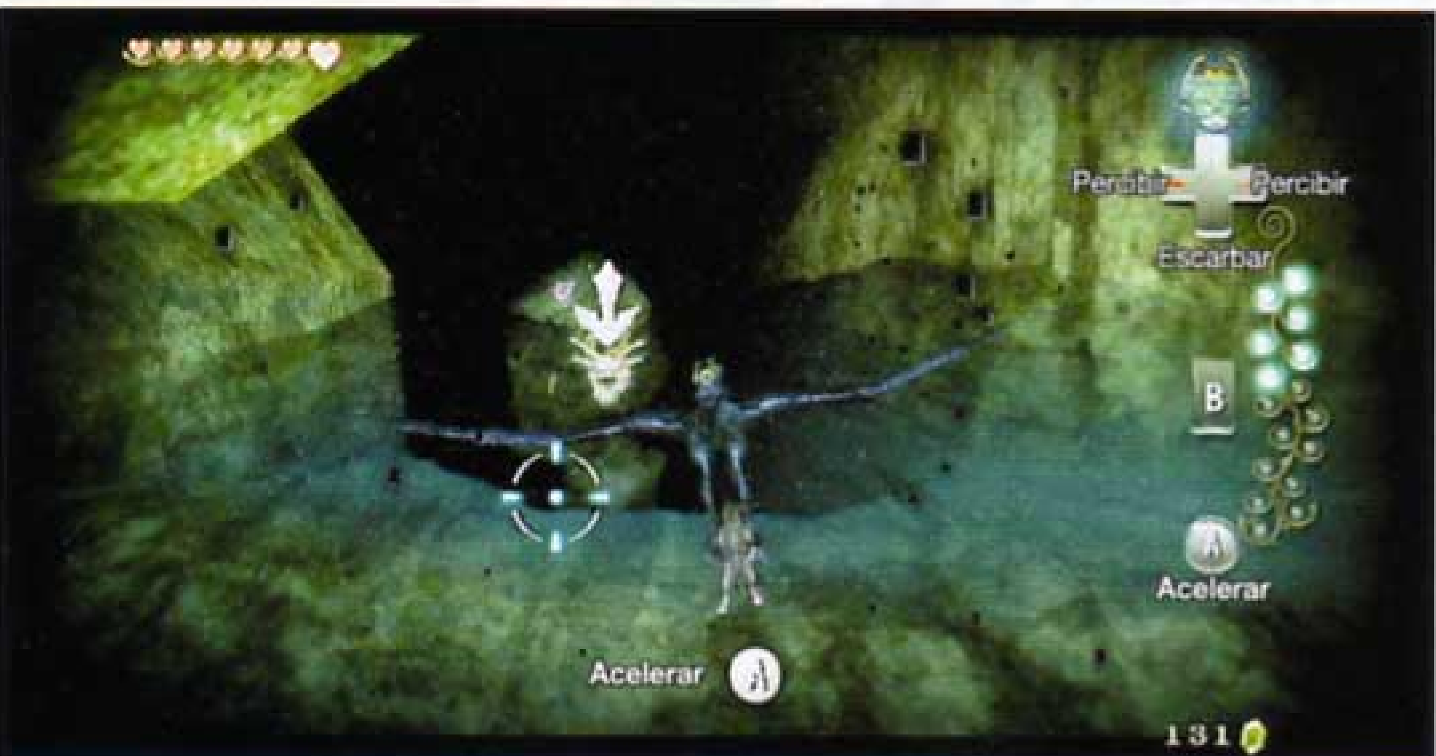


Más cielos enemigos

4 Ve al borde oeste del Lago de Hylia, donde encontrarás el cuarto insecto de las sombras. Después de destruirlo, aúlla cerca de la planta para invocar al gran monstruo alado sobre el que montaste antes. Es tu turno para ir a por cuatro insectos más.



5-8 Activa los sentidos mientras vuelas sobre la criatura alada en la caverna. Cuando te acerques a uno de los insectos, fíjalo con el botón Z y lánzate contra él cuando no esté electrificado para destruirlo. Si fallas en algún insecto, vuelve a volar para dar buena cuenta de él.



9 Escucha al espíritu cerca de la cabaña de alquiler de barcos (aparecerá un insecto.) Destrúyelo para sumar la novena gota. Antes de ir a por las restantes, localiza la Piedra del aullido cercana.

El ritmo de la roca

Encontrarás una Piedra del aullido al norte de la cabaña de alquiler de barcos. Si sigues la secuencia de aullidos, el caballero aparecerá cerca del castillo para enseñarle a Link una nueva habilidad.

10 & 11 Sigue el camino próximo al río para reentrar en la región de los Zora. Encontrarás dos insectos más en el centro del agua. Ponte en una de las hojas flotantes, y salta sobre los insectos. No puedes dañarles mientras estás en el agua.



12 En la orilla oeste del agua, encontrarás otro insecto. Escarba si es necesario para conseguir otra gota de luz.

13 Usa a Midna para saltar de punta a punta y asciende la pared. Encontrarás un camino que lleva al sur. Salta para alcanzarlo, y derrota al insecto.



Sigue el rastro de rupias para encontrar el decimotercer insecto. Midna no te ayudará a salvar el abismo; puedes hacerlo tú solo.

14 Uno de los insectos está en una pared en la habitación del trono. Dale a la pared para que el insecto pierda el equilibrio y derrótalo. Luego, deshaz el camino hasta el Río Zora. Salta en la zona sureste para tomar un atajo hasta la Pradera de Hyrule. Desde ahí, ve a la Ciudadela.



15 Cuando estés en la entrada de la Ciudadela te atacará un trío de criaturas de las sombras. Derrótalos para entrar en el pueblo. Encontrarás otro insecto donde Telma. Después de coger esa gota, el último insecto aparecerá en el Lago de Hylia. Usa Midna para ir allí.



La madre de todos los bichos

16 La última gota la tiene un insecto gigante. Como sus compañeros menores, ataca con cargas eléctricas. Evita las cargas y usa tu corte volador para herirlo cuando no esté electrificado.





Después de dañar al enemigo, se sumergerá y nadará para intentar dañarte con su ataque eléctrico. Mantente sobre tierra a menos de que tengas que evitar el ataque, y espera para que retome su ataque aéreo.



Cuando le hayas dado varias veces, caerá al agua de culo. Salta sobre su panza y usa tu ataque cargado multienemigo para golpear todos sus puntos débiles a la vez.



El tercer Espíritu regresa

Después de ganar al jefe y tener el Rocío de luz, la luz volverá a la región de Lanayru. El Espíritu Lanayru te mostrará dónde encontrar la próxima Sombra fundida, y te enseñará algo sobre historia de Hyrule.

11 Prepárate para el lanzamiento

No puedes visitar el Santuario del Lago sin el equipamiento necesario, así que habla con Tobías y prueba su atracción (la única salida posible.) Cuando hayas aterrizado, puedes jugar al minijuego de Jeremías antes de volver a la Pradera.

De excursión

El minijuego de Jeremías te permite bajar hasta el lago montado en Cuco, cogiendo las rupias e intentando aterrizar en las plataformas objetivo, con diferentes premios (de arriba hacia abajo): 100 rupias, una Pieza de corazón, 50 rupias, 20 rupias y 10 rupias.

12 El Tajo trasero

Si activaste la Piedra del aullido cerca de la región de los Zora, encontrarás al lobo dorado a la derecha de la entrada de la Ciudadela. Enfréntate el guerrero fantasmal para aprender el Tajo trasero.

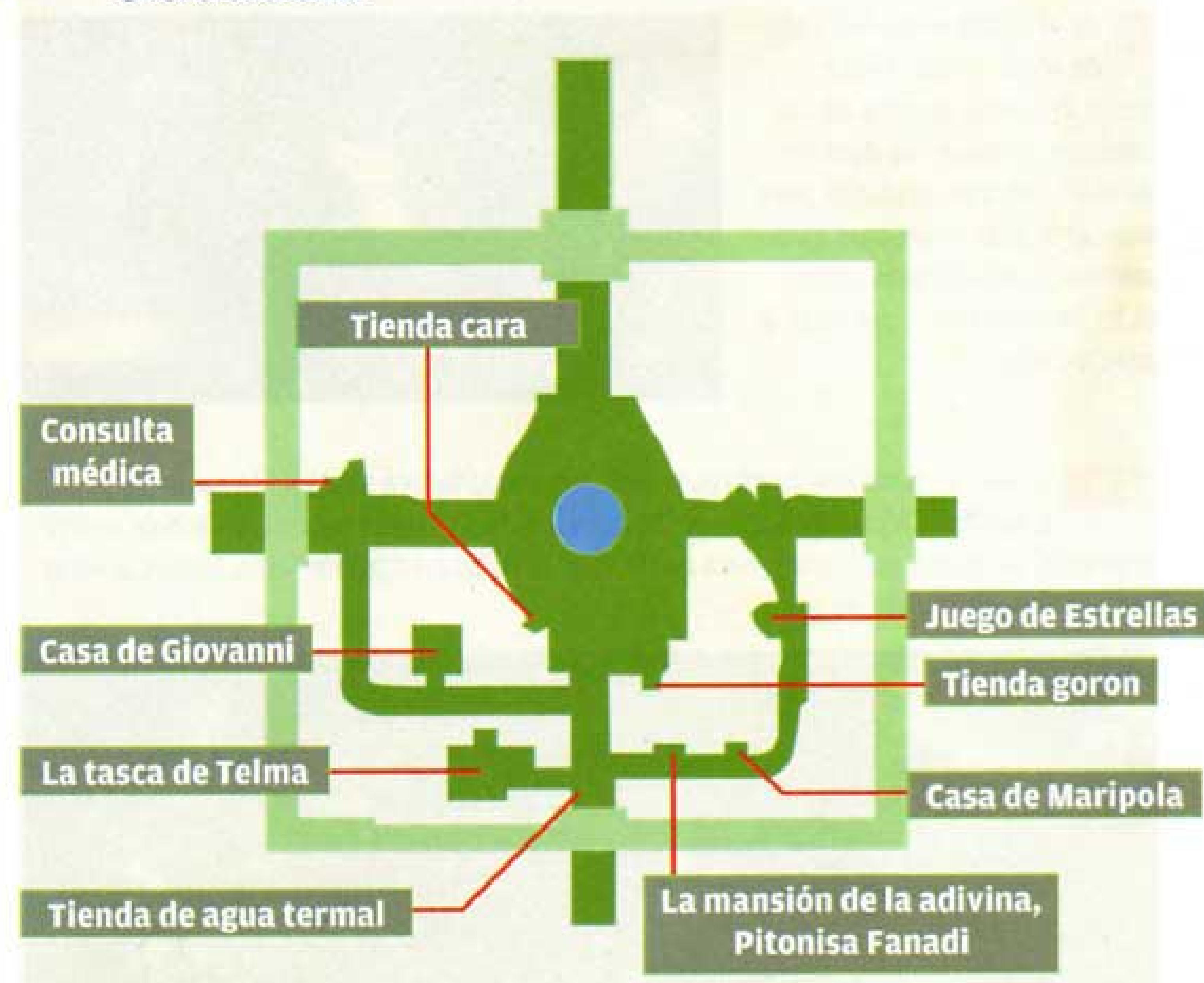
Los minijuegos son la bomba

Cuando entres en la Ciudadela, el cartero te entregará una misiva diciéndote que han abiertos sus puertas dos minijuegos cerca de la zona de los Zora: los rápidos de Flora y la pesca de Florita. Si quieres llevar múltiples tipos de bombas, visita a Flora. Llega a través de la sección norte de la Pradera de Hyrule del pueblo y desde allí ve al extremo norte, donde con una bomba abrirás un acceso a los dominios Zora. Desde allí, sigue el río hacia el sur hasta llegar a una cabaña.

Después de derrotar a algunas criaturas de las sombras fuera de la cabaña, Flora te pedirá que la ayudes a destruir unas rocas. Cuando lo hagas, conseguirás una Bolsa de bombas con la que llevar varios tipos de bomba a la vez. Si bajas los rápidos otra vez y sumas 25 puntos o más, ganará la mejora del Saco de bombas gigante, que te permite llevar el doble. Mientras estés en la zona, deberías visitar el punto de pesca de Rosita. Si encuentras la Pieza de corazón del precipicio mientras pescas... quédatela.

Toma la ruta escénica

Ahora que has librado la Ciudadela de la oscuridad, el sitio bulle en actividad. Antes de ir a la Tasca de Telma, familiarízate con el pueblo. Hay varios lugares de interés, incluyendo los Minijuegos de Estrellas, la adivina, o Maripola. Si tienes alguno de los insectos que Maripola está buscando, te dará la bolsa que te permite llevar 600 rupias. También puedes donar dinero al religioso, pero necesitarás un donativo de 1.000 rupias antes de recibir algún beneficio.



13 Bienes goron

Los Goron han montado una tienda en la sección sureste del campo de la Ciudadela. Cada goron tiene un objeto diferente para venderte. El grande del primer piso te venderá un Escudo hyliano. Si no lo compraste en Kakariko, hazlo ahora.

14 Lucha en el puente

Telma e Ilia tienen que ir a Kakariko, y debes llevarlas a su destino. El primer obstáculo es otro jinete en el puente, aunque está vez está bien protegido y evitará los ataques de espada. Carga con Epona, y cuando estés cerca cambia al arco y apunta entre sus escudos. Después de darle unas veces, caerá por el abismo. En una escena, cogerás la llave que necesitas para seguir.





15 Protección

Arqueros, jinetes y bestias voladores intentarán detener al carro, pero si te mantienes cerca deberías poder protegerlo de todo el peligro. Usa tu arco para derrotar a los arqueros que te disparan desde las colinas o desde los lados del camino.





Si le prenden fuego al carro, puedes apagar las llamas fijando el carro y lanzándole el Bumerán tornado. Ataca a los enemigos sobre sus monturas con la espada desde cerca, y con el arco desde lejos.



Los enemigos voladores son especialmente molestos (sueltan bombas sobre el carro.) Intenta darles con flechas, o fijarlos y lanzarles el Bumerán tornado.

16 Fantasmas de zoras

Después del viaje a Kakariko, serás visitado por el espíritud de Rutela. Síguela al cementerio, a través de la entrada que desvela hasta la tumba de su marido, donde conseguirás el Traje Zora.

Traje Zora



El Traje Zora tiene poderes mágicos que le otorgan a quien la lleva las habilidades de los Zora: poder respirar bajo el agua y moverse libremente en ella. Sin embargo, serás más vulnerable al fuego y los ataques de hielo.



17 Ve con la corriente

En Kakariko, compra bombas submarinas en el Taller de Bombas. Quizás tengas que vender tus bombas normales, pero las submarinas te permitirán abrir un atajo secreto hasta la tumba del Rey Zora en el Lago de Hylia.



Bombas submarinas

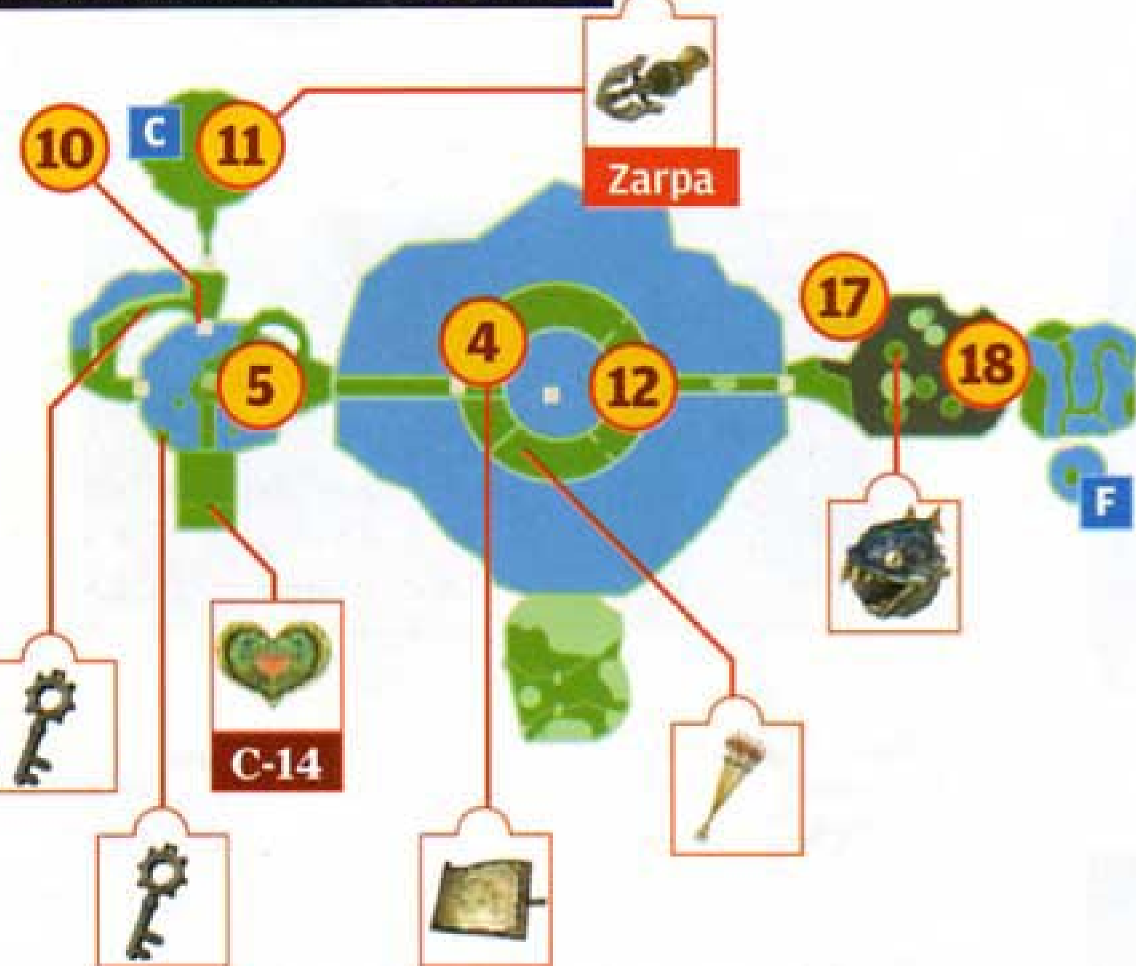
Las bombas submarinas funcionan como las normales, pero puedes usarlas también bajo el agua. Serán muy útiles en el Santuario del Lago.



Santuario del Lago

Bajo el Lago de Hylia se esconde una maquinaria que protege los secretos del Santuario.

Santuario del Lago 1P

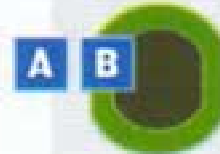


Santuario del Lago 4P



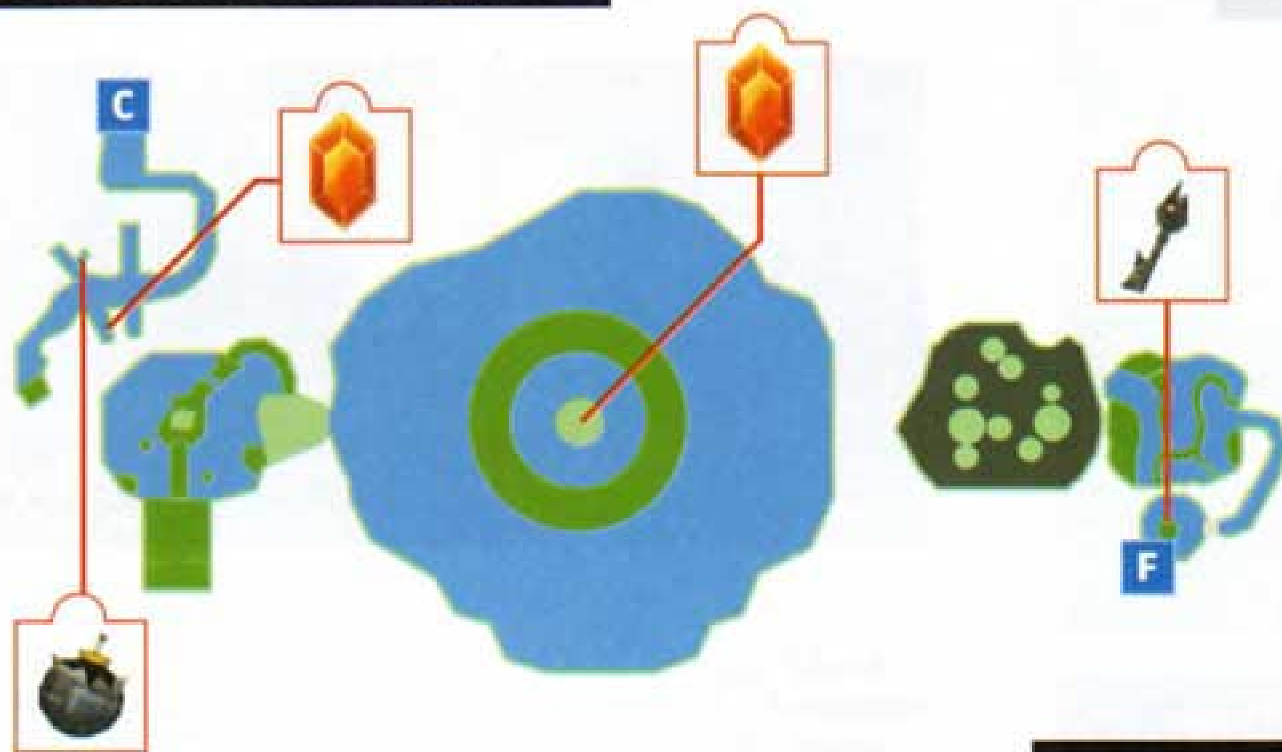


Santuario del Lago 3P





Santuario del Lago S1



Santuario del Lago 2P



Santuario del Lago S2



Entrada explosiva

Debes usar bombas submarinas para entrar en el Santuario del Lago; si no tienes ninguna, uno de los Zora cerca de la entrada te venderá algunas. Revienta la roca frente a la entreda para que suban burbujas, luego pon otra bomba, que elevarán las burbujas.



Ataque marino

Mientras estás bajo el agua, no podrás usar la mayor parte de tu equipo, ni usar la espada mientras nadas. Ten a mano las Botas de hierro, ya que al usarlas podrás andar por el fondo y luchar usando el escudo y la espada. Las bombas acuáticas deberían ser parte de tu arsenal. Si te sientes vulnerable bajo el agua, busca un lugar para luchar sobre suelo firme.

El arco iris chuchu

Es desagradable, pero puedes guardar los restos de los chuchus en una botella vacía. Los efectos varían en función del color del jugo: rojo y azul recuperan salud, los amarillos alimentan el candil, y las violeta pueden curar o dañar a Link.

1 Haz que baje

La puerta arriba de las escaleras puede ser abierta saltando desde el borde para agarrar la asidera. El peso de Link tirará de ella y abrirá la puerta. Encontrarás mecanismos similares a lo largo del templo.

2 Un punto de apoyo

Usa la combinación de flecha y bomba para disparar a las zonas estrechas de las estalactitas del techo. Caerán y crearán plataformas que te permitirán cruzar la sala.



3 Golpea la concha

Estos enemigos son invulnerables ante ataques frontales. Evita sus cargas o golpéales en su trasero vulnerable, o usa el Tajo trasero para girar a su alrededor y darles donde duele.



4 Mapa al mapa

La gran habitación circular, puedes rotar las escaleras centrales tirando de las manillas, lo que te permitirá llegar a puntos inaccesibles de otro modo. Para llegar al mapa de la mazmorra, baja las escaleras y gira hacia el sur de la habitación, luego salta desde el borde y coge la manilla para girar las escaleras. Luego, sube la escalera y coge la manilla del lado este. Baja las escaleras y ve a la derecha para encontrar el mapa.



5 Las estalactitas son la llave



Toma la salida inferior oeste de la sala circular y cruza el puente. En la siguiente puerta, tira las estalacticas con flechas bomba, y baja el pasillo hacia la derecha. Sube al pilar central usando las enredaderas y salta hacia el borde oeste.



Si tiraste la estalactita más alejada, formará una plataforma sobre el géiser. Salta desde el borde hacia el pilar de piedra, y luego a la plataforma. Desde allí, salta al pilar que tiene el cofre, que tiene una llave.

6 Ascenso y caída

Vuelve a la sala circular y sube las escaleras. Gira hacia la puerta superior oeste; encontrarás a Ucayaya en la de la izquierda. Abre la puerta con una llave y cruza el puente hacia la siguiente sala. Rompe la estalactita cerca de la pared norte para crear un paso que te permita llegar hasta las enredaderas y subir hasta zona superior de la pared.



Desde la parte superior de la pared, salta y agarra la asidera que hará que se abra la puerta que hay debajo. Baja, continúa a través de la cámara, y toma la primera puerta hacia el sur.

7 Cruza el engranaje

Encontrarás un guerrero lagarto en la habitación redonda que contiene el engranaje gigante. Después de derrotar a la criatura, toma la salida suroeste y gira a la izquierda para encontrar un cofre con una llave.



8 Revienta la burbuja



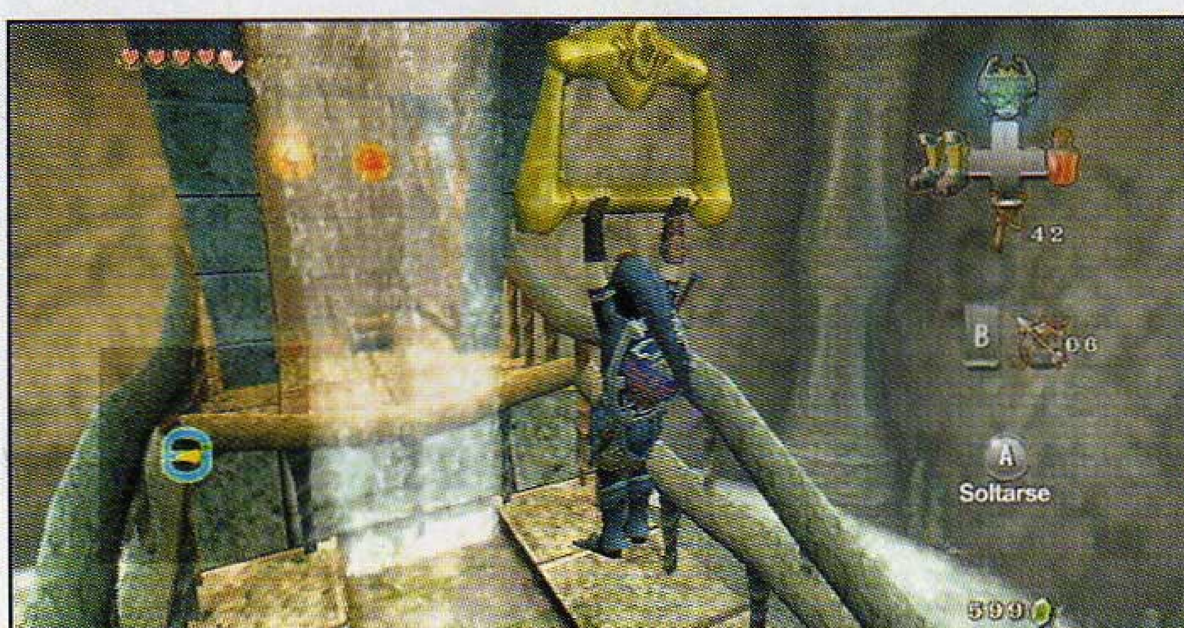
Vuelve a la sala del engranaje y gira a la izquierda. Encontrarás una roca bloqueando tu camino; destrúyela con una bomba. Sigue y entra en la siguiente sala.

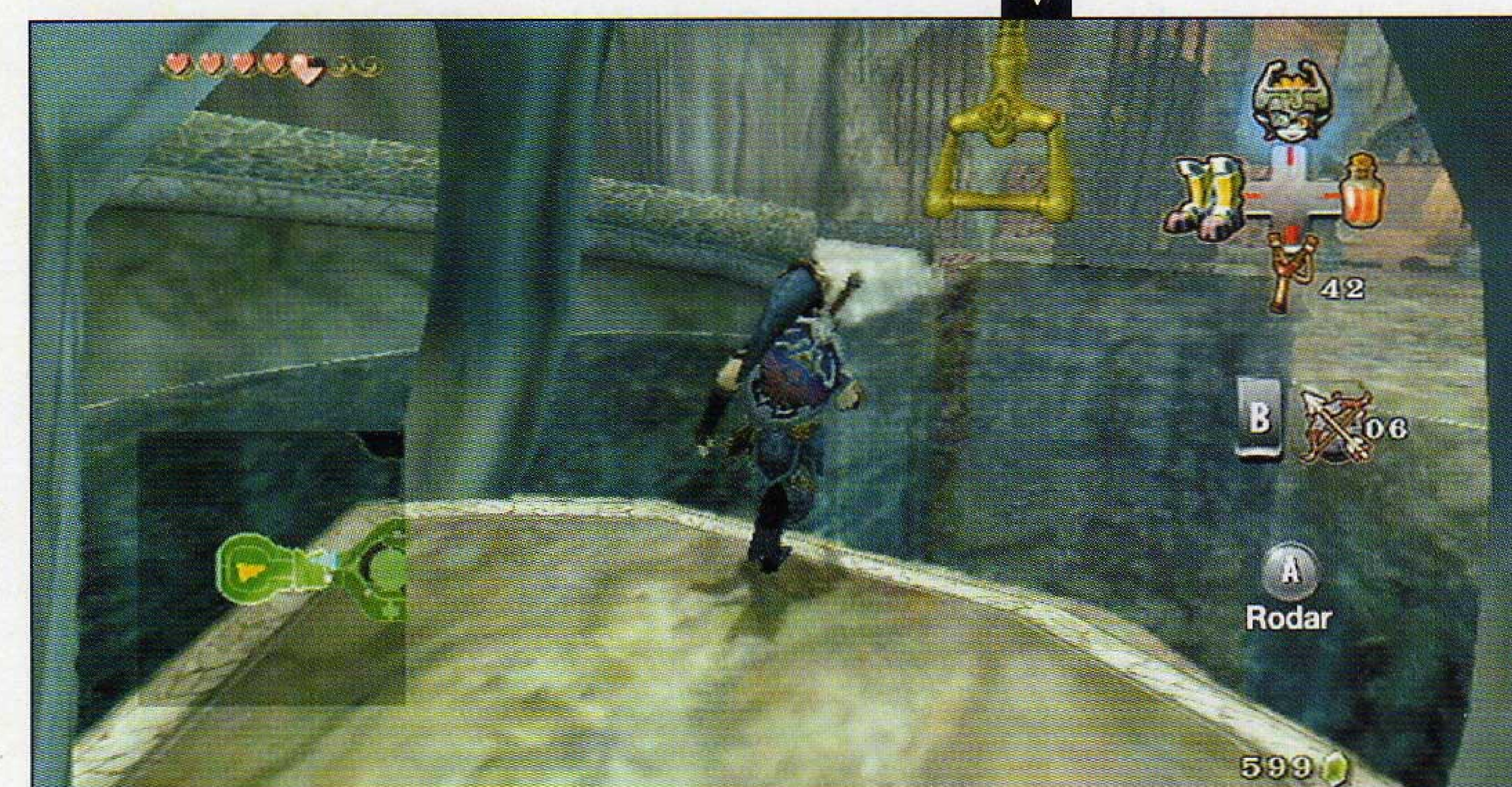


En esta sala, un enemigo salta dentro de una burbuja para protegerse. Usa cualquier tipo de bomba o bomba con flecha para destruir la burbuja, y luego ataca al enemigo. Luego, usa una llave para abrir la puerta cerrada.

9 Que fluya

Corre hacia la parte superior de la torre oeste por la rampa en espiral. Arriba encontrar un arco; escala por él y salta sobre la asidera para abrir la esclusa y que fluya el agua. Síguela hacia el fondo de la sala.

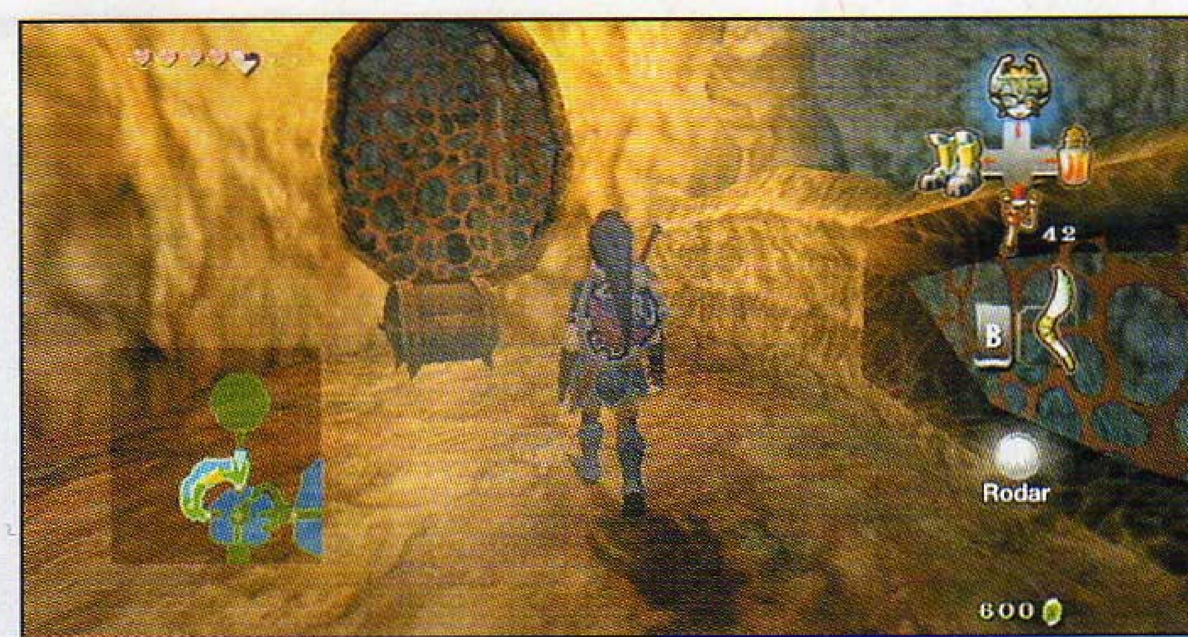




Con la zona inferior repleta de agua, puedes nadar hacia la gran estatua del pez. Coge la asidera que cuelga de la estatua para abrir otra esclusa.

10 Como un reloj

Sigue el agua que fluye por la puerta; acabarás en la cámara en la que encontraste una llave antes. Puedes coger una hada pasada la noria antes de cruzar la puerta que lleva a la habitación con el gran engranaje. Salta al nivel inferior y sigue tu camino hacia el lado este. Desde allí, salta a la plataforma móvil y toma la puerta que lleva al norte. Gira al este y coge una llave, después vuelve a las plataformas móviles. Monta hasta la puerta oeste. En la siguiente sala, usa la llave para abrir la puerta de la izquierda.



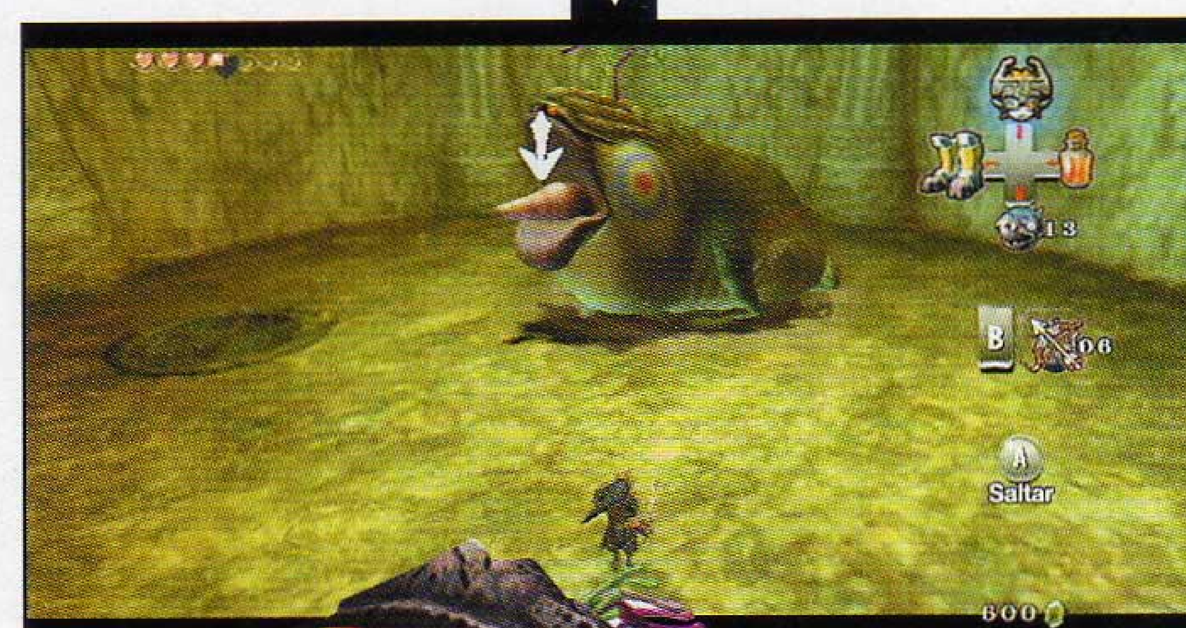


11 Como una rana

Equipa las Botas de hierro y entra en el pasillo lleno de agua. Como no puedes herir a las medusas, es mejor evitarlas. Puedes explorar las cuevas laterales para coger rupias. Revienta la roca con una bomba submarina para seguir por el pasillo, y luego nada hasta la siguiente cámara. Mira al techo cuando te lo indique Midna y lucha contra la rana.



La gran rana te lanzará un puñado de renacuajos; usa el ataque circular para matar a varios de una vez. Cuando los hayas destruido, la rana saltará e intentará aplastarte. Huye y evita el ataque, luego golpea su lengua vulnerable cuando caiga.



Cuando la rana abra su boca, pon una bomba o lánzale una con flecha a su garganta. La explosión hará que colpase, sacando su lengua permitiéndote producirle más daño.



Zarpa

Como el clásico gancho, la Zarpa es una cadena extensible con una punta que te permite engancharte a lugares lejanos. Después de asignar la Zarpa al botón<2008>B, puedes apuntar a objetos y superficies con una visión por encima del hombre; la retícula para apuntar se volverá amarilla si apuntas a un lugar al que puedas engancharte. Si lo haces en el techo, puedes subir, bajar, y rotar a Link con el stick del nunchako. La Zarpa es también muy útil en combate. Puede arrancar la armadura de los bichos que parecen armadillos, sacar a los enemigos fuera de sus burbujas protectors, y sacar el interior vulnerable de las medusas. La Zarpa también puede dejar atontados a los enemigos.







12 Un río que cruza

Usando la Zarpa, apunta hacia el interruptor rojo por encima del marco la cámara de la rana gigante para salir de allí. Vuelve a la sala redonda central; ahora que tienes la Zarpa, puedes engancharte a las enredaderas que te permitirán superar las barreras y maniobrar con libertad por la sala. Ve hacia la salida inferior este y golpea el interruptor rojo con la Zarpa, que permitirá que el agua entre en las cámaras del este. Sigue al agua a través de puerta este.





13 Desde el pilar



Después de entrar en la sala que tiene plataformas encadenadas y dos engranajes gigantes, agarra el objetivo dorado y rojo del lado izquierdo del engranaje cercano. Cae sobre el pilar, coge las bombas del cofre, y agarra las enredaderas de la pared norte para escalar hasta el pilar, luego sigue pasando por la pared superior norte. Cae sobre el borde y entra en la puerta norte.





14 Arriba y fuera

Usa una bomba con flecha para tirar la estalactita que está sobre el géiser, después sube a la plataforma que has creado hasta la parte superior de la pared. Salta y engánchate al borde.

15 Otra zona húmeda

Usa la Zarpa para engancharte a las enredaderas del techo y superar la barrera. Cae al suelo. Luego, como hiciste en la torre oeste, sube el camino en espiral y tira de la manivela arriba del todo para que fluya el agua.





Grandes huecos te impedirán avanzar por el camino en espiral; engánchate con habilidad para sortearlos. Arriba del todo, usa la Zarpa para coger la brújula antes de bajar para activar la segunda manivela.

16 Dinero rápido

Cuando el agua fluya en la torre este, puedes coger un tesoro extra antes de explorar el resto de la mazmorra. Si coges la puerta derecha en la torre, puedes obtener algunas bombas pasada la noria. Si optar por la puerta izquierda, puedes nadar para encontrar 20 rupias. Al otro lado del agua, ve bajo la noria y entra en la sala de maquinaria. Cruza los engranajes y coge la puerta suroesste para encontrar más rupias. También puedes enganchar la puerta abierta para volver a la habitación circular.



Los cofres no tienen nada esencial. Si no necesitas bombas o rupias, sigue tu camino hacia la sala central.

17 Crea tu camino

El camino más fácil hacia la sala del extremo este es volver a la sala central por el pasillo izquierdo desde la torre este y vuelve a entrar en la que contiene los dos engranajes. Usa la Zarpa para llegar el más cercano, y cae sobre el pilar en mitad de la sala. Desde allí, engánchate al segundo engranaje y cae cuando alcances la puerta este.



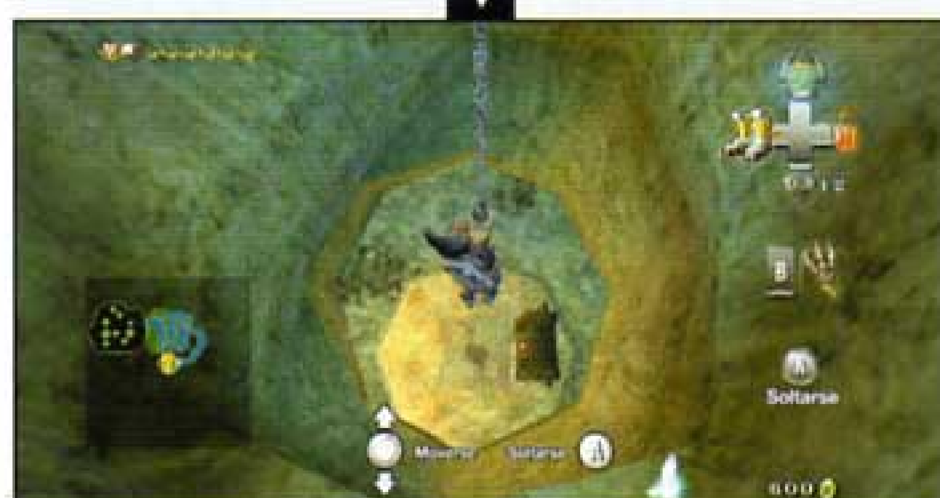


Mantén un ojo en la sombra de Link mientras cuelga de los engranajes rotatorios. Cae sólo cuando veas que su sombra sobre una plataforma por debajo.

18 Laberinto inundado

Salta al agua y encuentra la roca cerca de la mitad de la zona. Destrúyela y luego sigue por el nuevo camino y ponte las Botas de hierro para caer al suelo. Revienta otro obstáculo en la esquina sureste de la cámara. Sigue por el túnel, y ve hacia la supercie y luego pasa la puerta.





Cuando uses la Zarpa en el interruptro del techo, se abrirá un agujero en el suelo. Baja por el agujero y coge la Gran llave del cofre. Salta al agua y sigue el pasillo submarino para salir. Luego, vuelve a la cámara central.

Octópulo - Branquiosaurio de las Sombras

Después de entrar en la cámara del enemigo desde la sala central, cae hasta el fondo con las Botas de hierro. El punto débil es el ojo de sus tentáculos. Permanece tan lejos del enemigo como puedas mientras te mantienes en el rango de acción de la Zarpa. Saca su ojo fijándolo antes con Z y luego golpéalo con la espada. Si te coge un tentáculo, quítate las Botas de hierro rápidamente, o te succionará a su boca repetidamente.



Después de sacar y atacar al ojo un par de veces, Octópulo saldrá de su agujero y reverlará su auténtica forma. Quítate las Botas de hierro y nada. Colócate por encima y detrás de su cabeza, pero lejos de su boca o te succionará (a menos de que te pongas rápidamente las Botas de hierro.) Cuando estés en el rango, fija con Z el ojo en la nuca de Octópulo y dispara con la Zarpa. Un golpe certero te pondrá sobre su cabeza, permitiéndote golpearle con la espada. Después de varios ataques, Octópulo caerá derrotado.





Fijar con Z es el mejor modo de saber si estás en el rango del ojo de Octópulo. Tan pronto pronto como el indicador apareza, usa la Zarpa.



Patíbulo del Desierto



Ciudadela de Hyrule

El enfrentamiento con Zant hace que la reunión con la princesa sea prioritaria. No será fácil llegar hasta ella siendo un lobo.

Entre la luz y la oscuridad

Tu victoria en el Santuario del Lago vendrá seguido de un drama. El mismísmo rey del crepúsculo, Zant, te encontrará a ti y a Midna en la fuente del espíritu (después de un encuentro con Lanayru) y la regañará por creer que las Sombras fundidas podrían detenerle. Usando magia oscura, meterá un cristal en tu cabeza y dejará herida a Midna.



Azoteas del castillo

4

Canal subterráneo del castillo

3

Ciudadela

a la región de Eldin

a la pradera de Hyrule

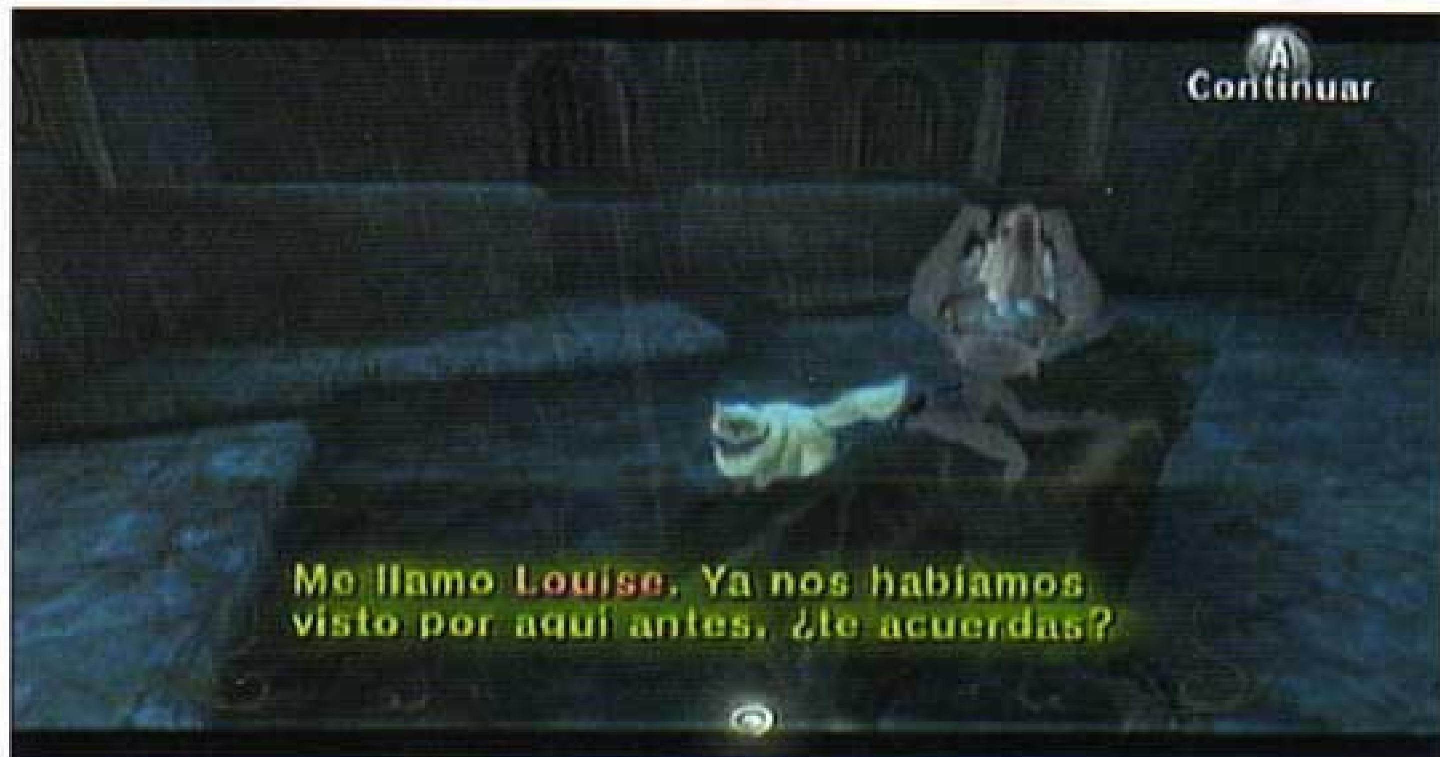
1

2

Alcantarillas

1 Perros no

Habla con la Princesa Zelda sobre Zant y las Sombras fundidas. Empieza entrando en la Ciudadela. Aunque los humanos te temen (y te echarán de la Tasca de Telma cuando intentes entrar por la puerta), los animales te ayudarán. El gato de Telma te llevará por la ventana y hacia un camino del castillo. Empuja una caja para coger carrerilla hacia la salida.





Tendrás que hacer equilibrios sobre las barras de los patrones. Cuando se te indique, escucha sus conversaciones. Las cornisas que te dan acceso a las cuerdas tienen jarras. Puedes moverlas, pero que no caigan.

2 Sacrificio espiritual



En la entrada, encontrarás los restos de un hombre, Giovanni, que te pedirá que derrotes a un fantasma para devolver parte del alma de Giovanni. Después de hacerlo, abrirá la entrada y te pedirá que encuentres el resto de almas.

Roba el alma

Utiliza tus sentidos caninos y ataca al fantasma en la habitación. Una vez lo hayas tirado al suelo, tendrás un par de segundos para coger el Alma de espectro antes de que se recupere. Fija el objeto y pulsa A para apartar la esfera negra lejos del fantasma. Encontrarás más almas luego. Búscalas en forma de lobo. Cuando tengas 20, Giovanni te dará un premio.



3 A la deriva

En el viaje a través del canal derrota a las ratas y luego tira de la cadena. Eso abrirá la ruta hacia el norte. Después de llegar al sótano del castillo, enfréntate a un par de arañas (quema sus telarañas con un palo en llamas.) Llegarás hasta otra telaraña mientras exploras los subterráneos. Enciende las antorchas para asegurarte una fuente de fuego cuando la necesites. Agudiza tus sentidos en el callejón sin salida para encontrar dónde escarbar para seguir avanzando.





4 El largo camino

Ya has estado antes aquí, pero Midna no está en posición de ayudarte a llegar a la cima esta vez. Apunta y salta sobre los enemigos de tu camino mientras subes la escalera de caracol. Usa las cuerdas para superar los grandes abismos. Fuera, te enfrentarás a fuertes vientos. Cuando el viento sople lo suficiente como para desplegar un puente, corre por él antes de que pare. Saltarás desde una plataforma de madera hasta el tejado, luego sigue el paso estrecho hasta la torre de Zelda.



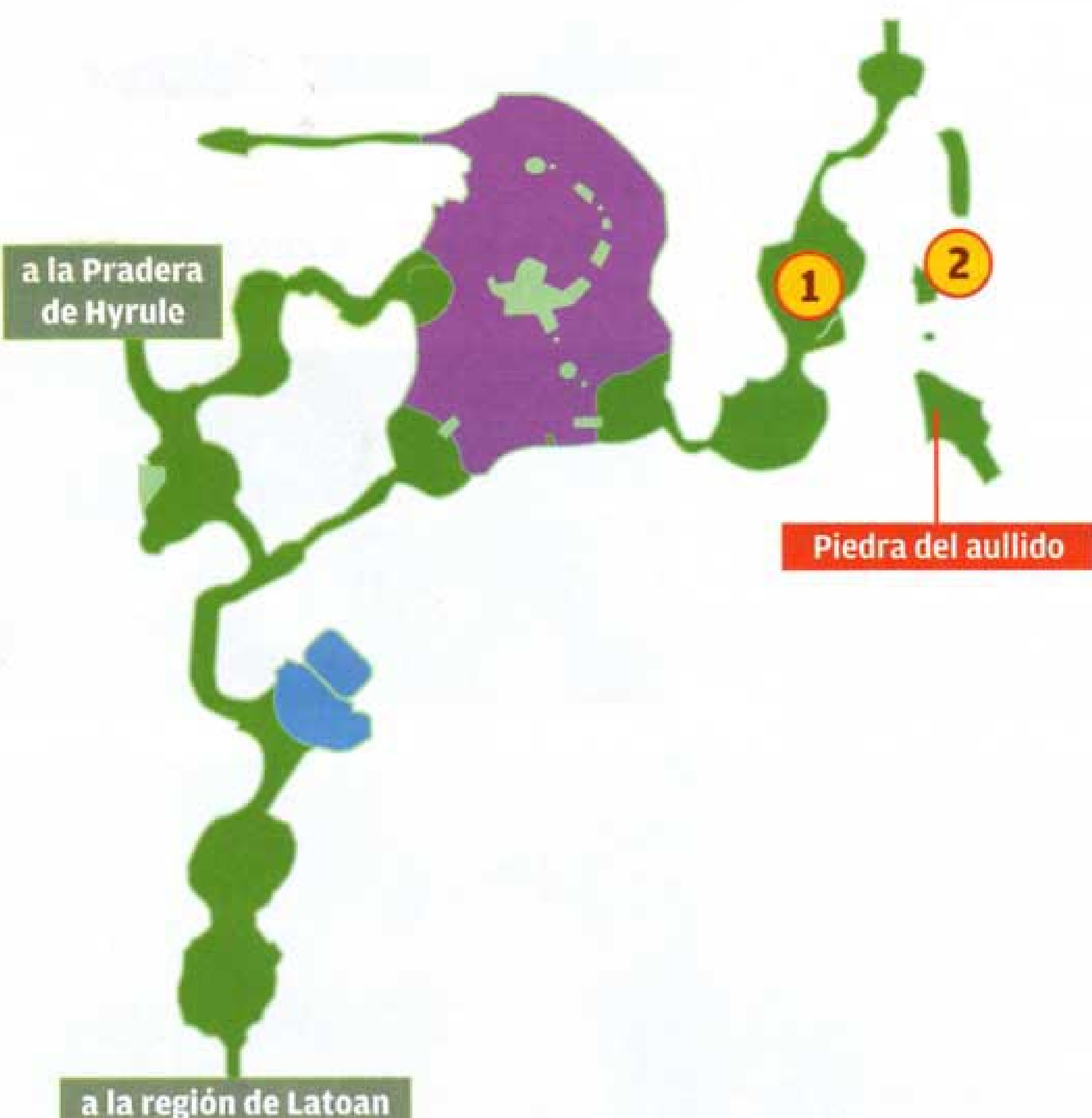




Zelda verá que hay una fuerza enemiga en ti y te dirá que vuelvas a los Bosques de Farone para encontrar la espada que te transformará en héroe. Entonces se sacrificará para curar las heridas de Midna.

Bosque de Farone

En los bosques, cerca del Templo del Bosque, encontrarás una arboleda sagrada donde descansa una gran espada.



1 Un mono en apuros

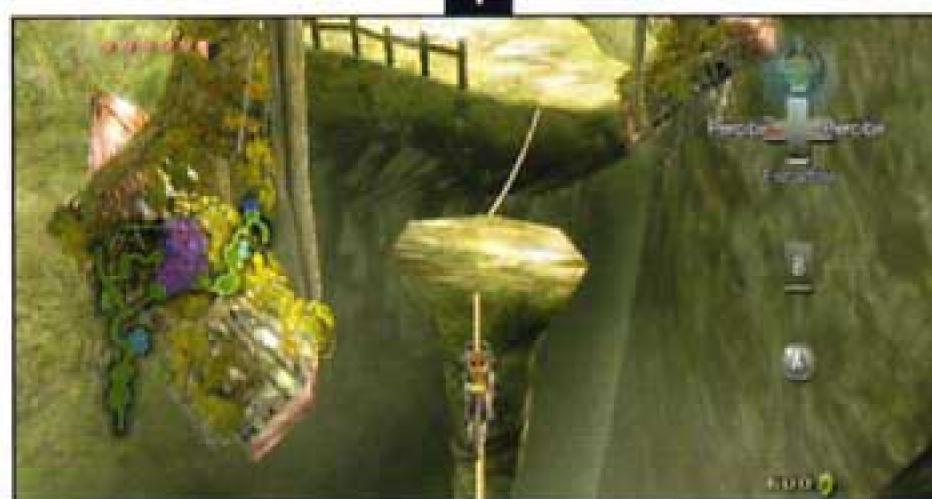
Cuando llegues a la zona cerca del Templo del Bosque, encontrarás un mono rodeado de enemigos nunca antes vistos en el bosque. Los derrotarás con facilidad, y conocerás otra sección del bosque al otro lado de un acantilado.



2 Bosques inexplorados de Farone

Sube al tocón al este del mono y deja que Midna te guía hasta el otro lado del acantilado. Salvarás grandes saltos y luego cruza los puentes y cuerdas para llegar a destino. Después de que Midna te ayude en varios saltos, te enfrentarás a unos murciélagos. Ve a los dos puentes que giran.





Una vez hayas llegado a la segunda sección, deja que rote para que apunte a este y oeste, y ve al este. Evita las armas que balancean mientras andas sobre las sucesivas cuerdas. Puedes parar en una roca entre ambas para esperar unos segundos.

Aúlla al viento

Hay una Piedra del aullido en el lado más lejano del abismo con una cuerda. Para allí y sigue las instrucciones para aullar. Hazlo otra vez con el lobo dorado. Después del dueto, el lobo te enseñará dónde ir cuando seas humano para aprender otra habilidad.



Arboleda Sagrada

Aullarás mucho y lucharás un poco para conseguir la Espada Maestra.

Arboleda Sagrada

C-42

1

2

al Bosque de Farone

Cámara del Pedestal

Espada Maestra

3

Ciudadela

a la región de Eldin

a la Pradera de Hyrule

4

a la región de Farone

Lago de Hylia

a la Pradera de Hyrule

al Río Zora

Piedra del aullido

6

C-35

5

a la región de Farone

C-15

C-16

Nota de Perícleo

1 ¿Otra roca?

Poco después de haber aullado con el lobo dorado, encontrarás una piedra en la que aprender otra canción. Pero, en vez de aprender otra habilidad, convocarás a Skull Kid y sus tropas esqueléticas. Derrota a sus secuaces usando la energía oscura de Midna, y luego ve a por el jefe.









Los seguidores de Skull Kid continuarán regenerándose mientras investigas el bosque. Cuando encuentres a su líder, muérdele. Abrirá una nueva sección del laberinto y allí irá.

2 Más fuerzas



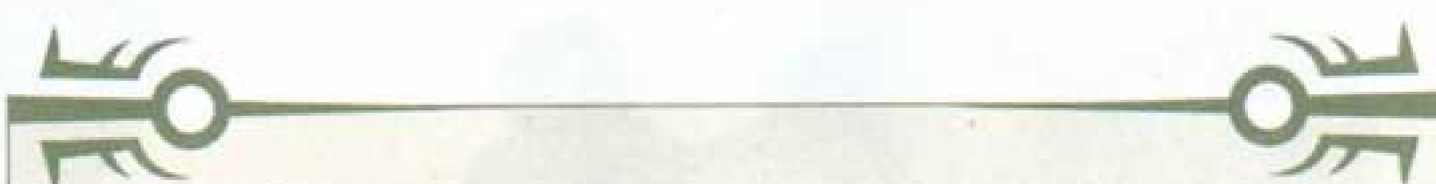


Después de atacar al enemigo principal unas veces, te llevará a la arena. Enfréntate a sus seguidores y luego golpea a su líder mientras llama a otros esqueletos. Unos buenos tajos harán que llame a cada vez más criaturas. Llegado el momento, perseguirás a Skull Kid y se abrirán nuevas secciones.

3 Puzzle gigante

A la entrada de la Arboleda Sagrada, aullarás desde un símbolo en el suelo que hace que dos piedras gigantes cobren vida. Te pedirán que las guías hasta sus puestos de vigía saltando por los bloques. Haz que sigan el siguiente patrón: izquierda, abajo, derecha, derecha, arriba, izquierda, arriba, arriba, izquierda, abajo, abajo, derecha y arriba.





La Espada Maestra

Serás llevado a la Espada Maestra en la Arboleda Sagrada. Después de tocarla y de que ella te acepte como el Héroe, volverás a la forma humana y el artefacto que guarda la magia de Zant (el Espejo del crepúsculo) caerá al suelo. Midna te explicará que el objeto te permite convertirte en lobo cuando quieras. Si quieres transformate o usar un portal, llama a Midna.







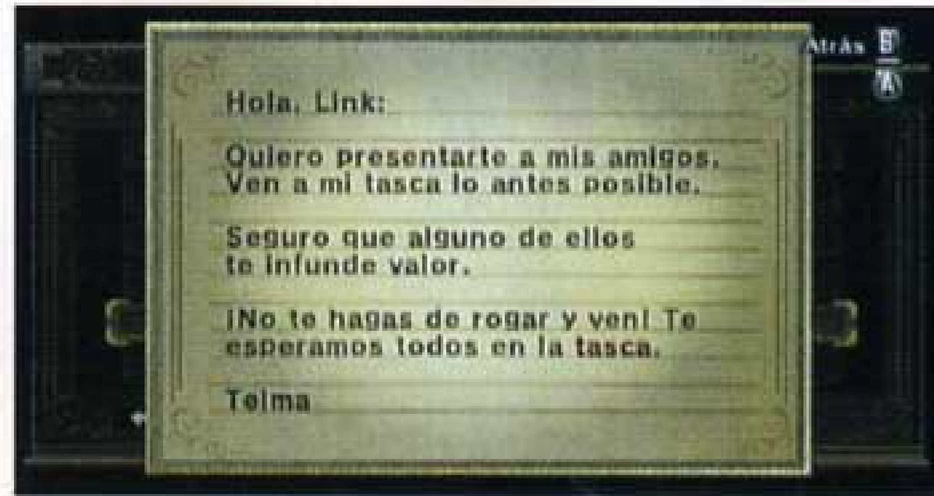
Tesoro enterrado

Antes de dejar la zona, vuelve a la arena de Skull Kid (hacia el este), y revienta una roca que hay en el medio. Transfórmate en lobo, lucha por una Alma de Espectro, y luego escarba. Descubrirás una sala con una Pieza de corazón una vez todos los monstruos estén muertos.



Correspondencia puntual

Transpórtate a la Ciudadela, y transfórmate en humano. Mientras cruzas el puente hacia el pueblo, el cartero de dará una carta de Telma. Quiere informarte de que unos aventureros han llegado a su tasca.



4 Gremio de aventureros

La última vez que estuviste en la tasca, tuviste que esconderte al ser una bestia. Esta vez puedes entrar sin problemas. Telma te dirá que un grupo de aventureros está intentando rescatar al reino de sus maldiciones. Un anciano llamado Perícleo ha ido al Lago de Hylia. Mira al mapa para ver dónde está.





5 Cuento del desierto

Transpórtate al Lago de Hylia y consulta tu mapa. Sube a la torre donde Perícleo estudia el Desierto de Gerudo. El anciano te hablará del desierto y el espejo maldito. Después de decirle que pretendes ir al desierto, te pedirá que le des una nota a Tobías.



Espeluznante

Una cueva al suroeste de la torre de Perícleo tiene tres Espectros y una Pieza de corazón. Acumula bombas y Aceite de candil antes de ir. Encontrarás más explosivos y jugos de chuchu alternativos en el interior.

El viento llama

Hay una Piedra del aullido en la torre de Perícleo y la choza de Tobías. Transfórmate en lobo y aúlla. El lobo dorado irá al Desierto de Gerudo. Afortunadamente, allí vamos.

Obtén una nueva habilidad

Si aullaste en la Piedra del aullido cerca de la Arboleda Sagrada, el lobo dorado te estará esperando al sur del castillo. Mira el mapa general para ver un punto dorado y ve a se lugar. Se convertirá en un soldado y te enseñará una nueva habilidad. La que te enseñe dependerá de cuántas hayas aprendido antes.



Última oportunidad para víveres

No tardarás mucho en llegar a otra mazmorra. Antes de dejar el pueblo, coge todo lo que necesites: Aceite de candil, Pociones rojas, flechas, etc. Ahora que tienes la Zarpa deberías poder tener éxito en el Juego de las Estrellas. Usa la Zarpa para engancharte a las paredes de las jaulas mientras coges las esferas. La victoria te dará el Carcaj grande, con el que llevar hasta 60 flechas.



6 Un nueva autopista aérea

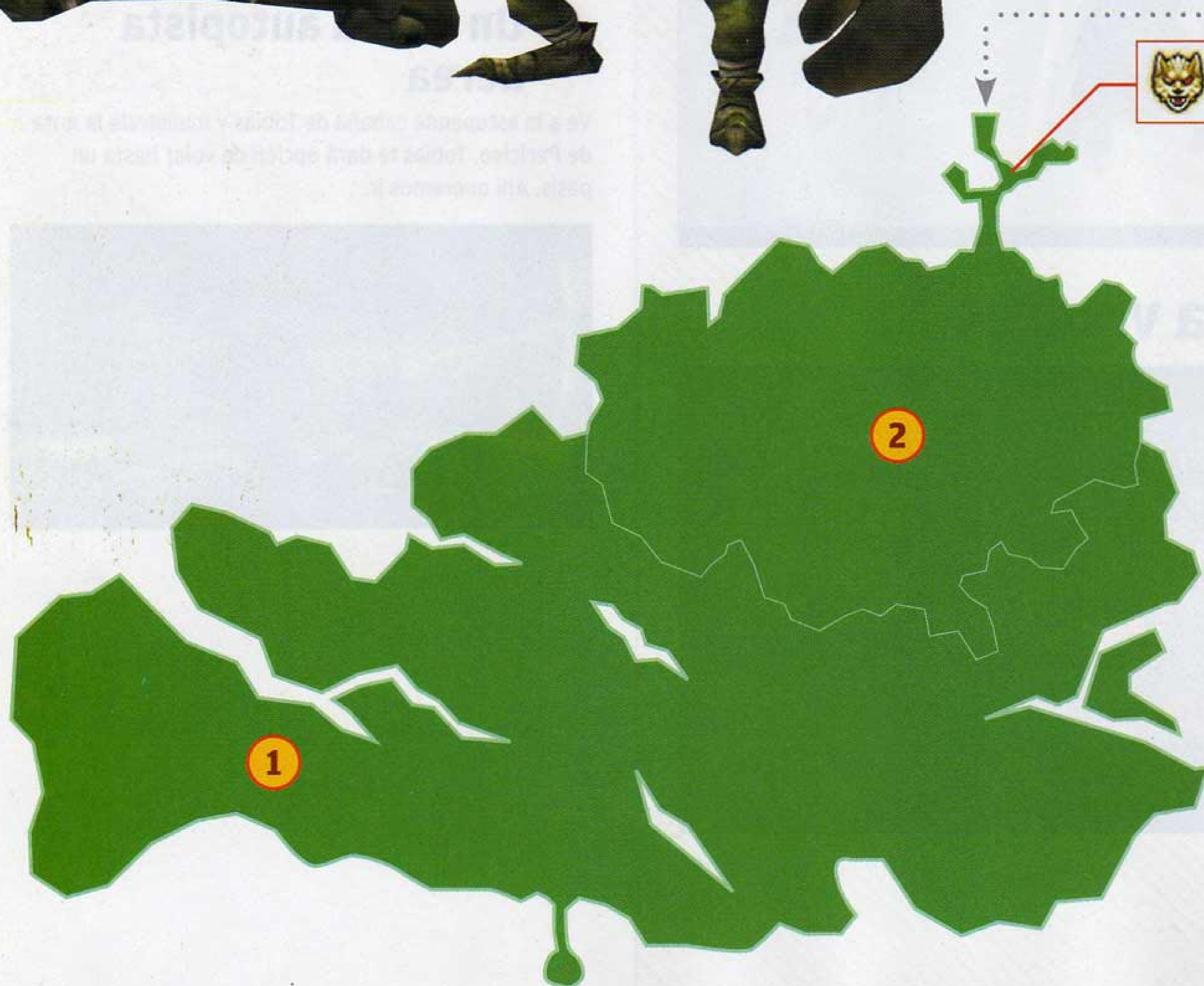
Ve a la estupenda cabaña de Tobías y muéstrale la nota de Perícleo. Tobías te dará opción de volar hasta un oasis. Ahí queremos ir.

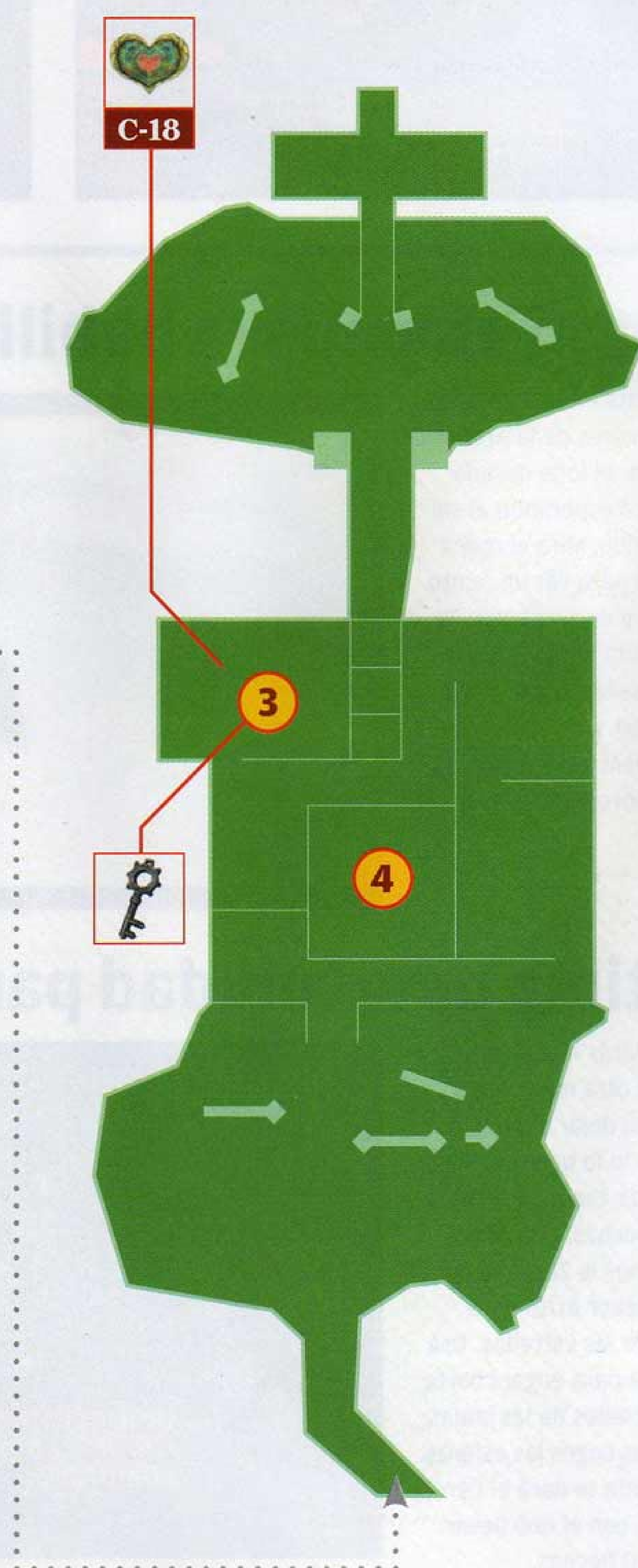


Desierto de Gerudo

Un guerrero misterioso te espera en el desierto. Antes de llegar a él, te las verás con verracos y enemigos.







1 Cruza el desierto

Llegar al desierto pone a Midna pensativa. Te contará lo que le ha pasado a su gente y por qué necesita el Espejo del Crepúsculo. Tu viaje continúa en la esquina noreste del desierto. Según llegas, rodea los accidentes geográficos y vigila a los enemigos.



El enlace perdido

Un monolito de roca casi toca el cielo en la sección suroeste del desierto. Midna observará que parece hech por el hombre. Es la mitad del Puente de Eldin. Usa a Midna para transportarlo. Cuando vuelvas al desierto y viajes por la antigua localización del puente, descubrirás la Caverna de las Pruebas de 50 niveles (pág. 163.) No estás preparado para sobrevivir a ella todavía, pero puedes volver luego para conseguir algunas hadas.

2 Date un paseo

Según te acercas al edificio del noreste, una pareja de enemigos montados te atacará. Golpéales con ataques circulares o flechas con el Ojo de águila, y luego coge una de sus monturas. Un gran cerco no es tan grácil como un caballo. Cuando pulses A, correrá más, durante unos diez segundos. Usa la velocidad añadida para golpear la valla del noreste (aprovecha para coger montañas de rupias.)





Un nuevo movimiento

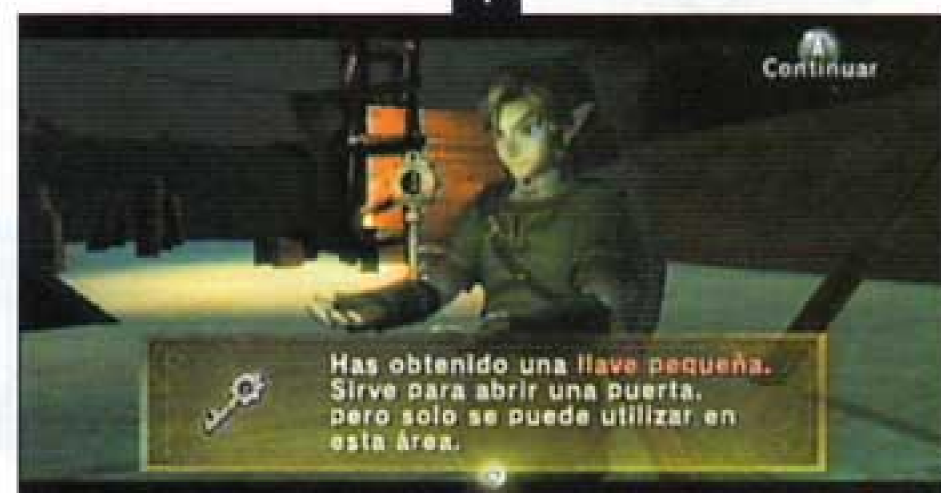
Si aullaste en la Piedra del aullido cerca del Lago de Hylia, encontrarás al guerrero con una nueva habilidad para ti después de romper la puerta. Háblale y aprende.

3 De acampada

Ve al norte a pie hacia la siguiente zona. Antes de acercarte demasiado al campamento, usa una flecha para tirar al arquero de la torre. Cruza la puerta, ve al este, y continúa el combate. Hay muchos enemigos por venir. Fíjalos con Z y deshazte de ellos.







En el campamento, verás enemigos a pie y en torres. Tíralos con flechas. Si uno te ve, te atacará un grupo de bestias. Zigzaguea hacia el este. Derrota a la criatura que monta un verraco para conseguir una llave (con la que abrir la puerta en el centro del campamento.) Apaga el fuego bajo el verraco, y luego muévelo para conseguir una Pieza de corazón.

4 Cerebro vs Fuerza

El solsado del hacha en medio del campamento es intimidatorio, pero se mueve poco a poco. Darás buena cuenta mientras te mantengas alejado de sus hachazos y movimientos.



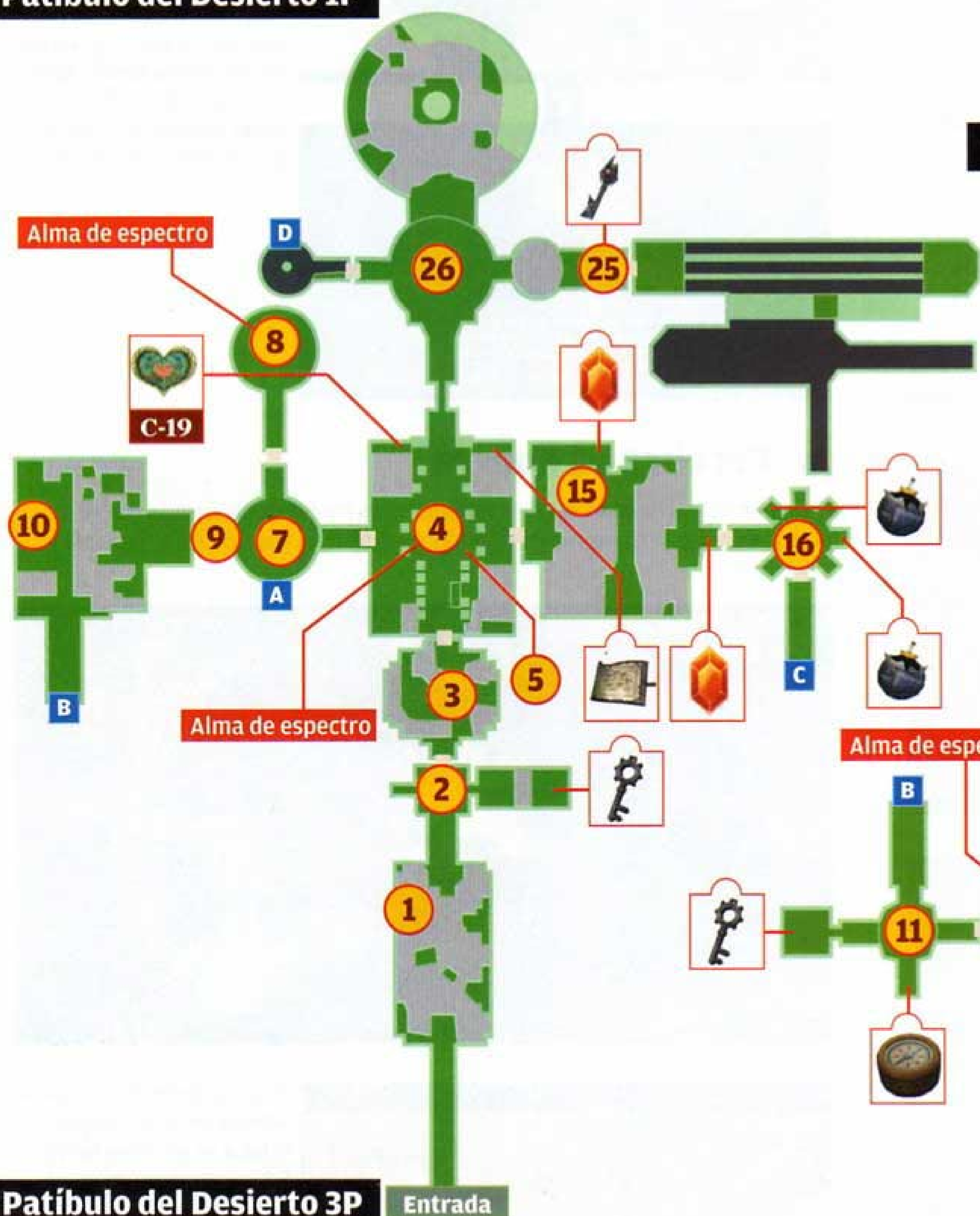


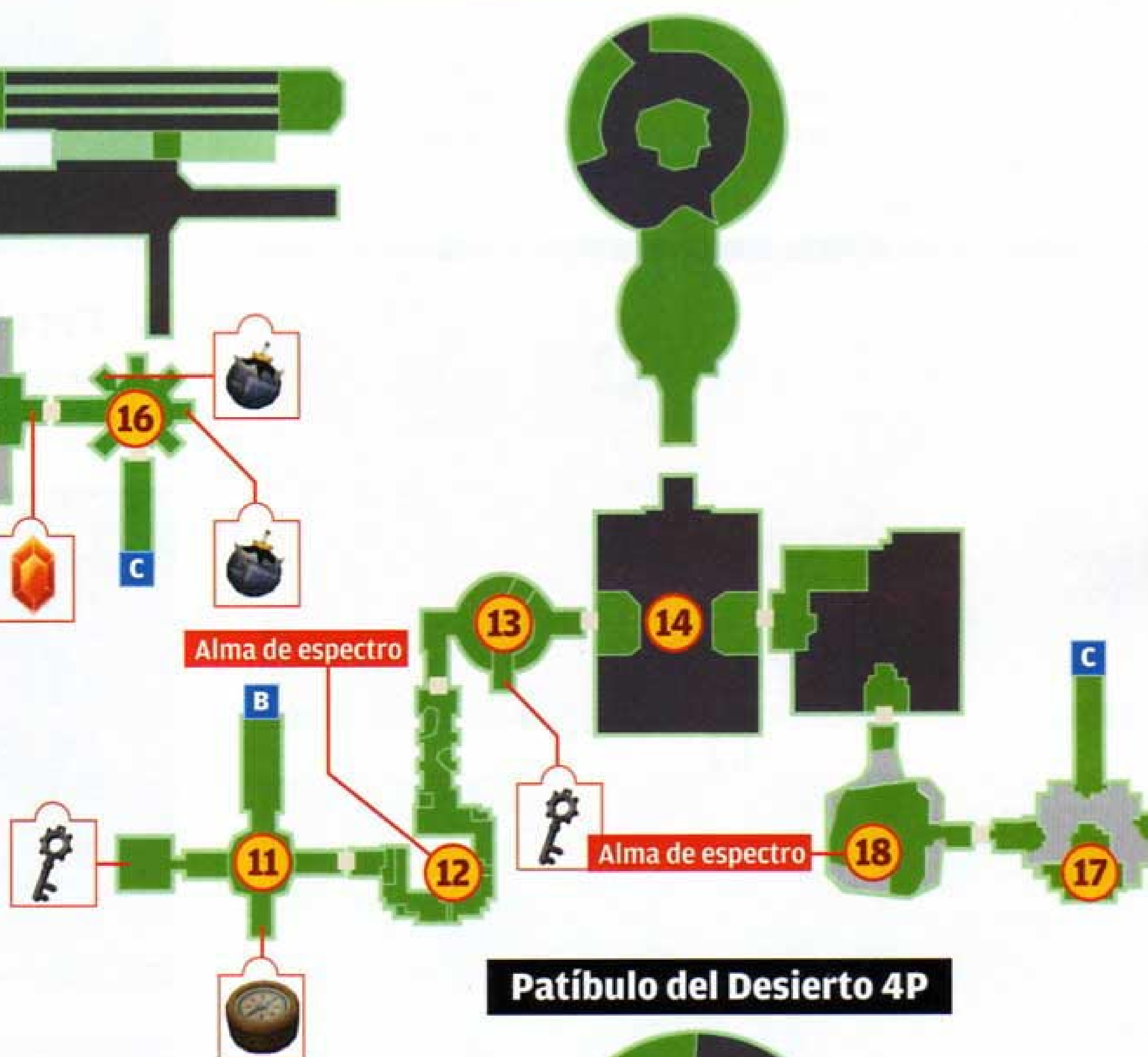
Después de alzarte victorioso sobre la bestia del hacha, el lugar se prenderá fuego. Sube a un verraco y rompe la puerta. Sigue rompiendo vallas hasta que llegues a las afueras del Patíbulo del Desierto. Después de subir las escaleras, descubrirás una Alma de Espectro en el este.




Patíbulo del Desierto

La mazmorra del desierto está llena de arena. No te pares, o te hundirás.







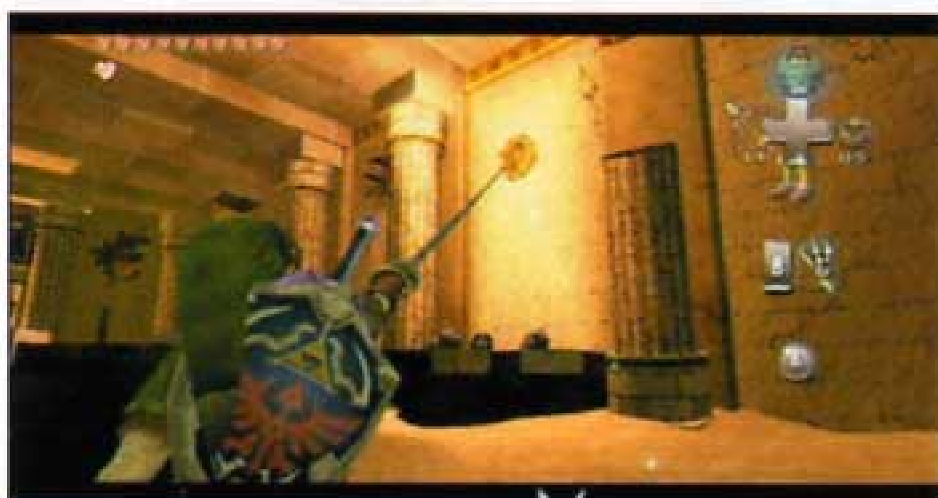






1 Arriba y fuera

No puedes estar mucho en el piso de arena de la primera habitación sin ser consumido por ella. Dispara la Zarpa al enganche de la pared este para pasar sobre la arena. Luego salta sobre las plataformas y corre sobre pequeñas secciones de arena para llegar a la esquina noroeste.



Cuando tengas un buen ángulo sobre la cadena de la esquina noroeste (mientras estés en suelo firme) golpéala con la Zarpa para acercártela. Cógela y tira. La puerta se abrirá.

2 Malditos insectos

Hay Aceite de candil al oeste de la puerta cerrada, y una llave al este (al otro lado de una débil barrera de madera.) Atraviesa la barrera para coger la llave. Aparecerán pequeños insectos. Deshazte de ellos con ataques circulares.



3 Luz y lucha

La habitación redonda oscura tiene dos antorchas apagadas en el lado más lejano. Hay arenas movedizas y un ejército de guerreros esqueléticos entre tú y tu meta. Usa tu candil para iluminar el camino a las antorchas, y ataques circulares para eliminar a los enemigos.



4 Tienes alma

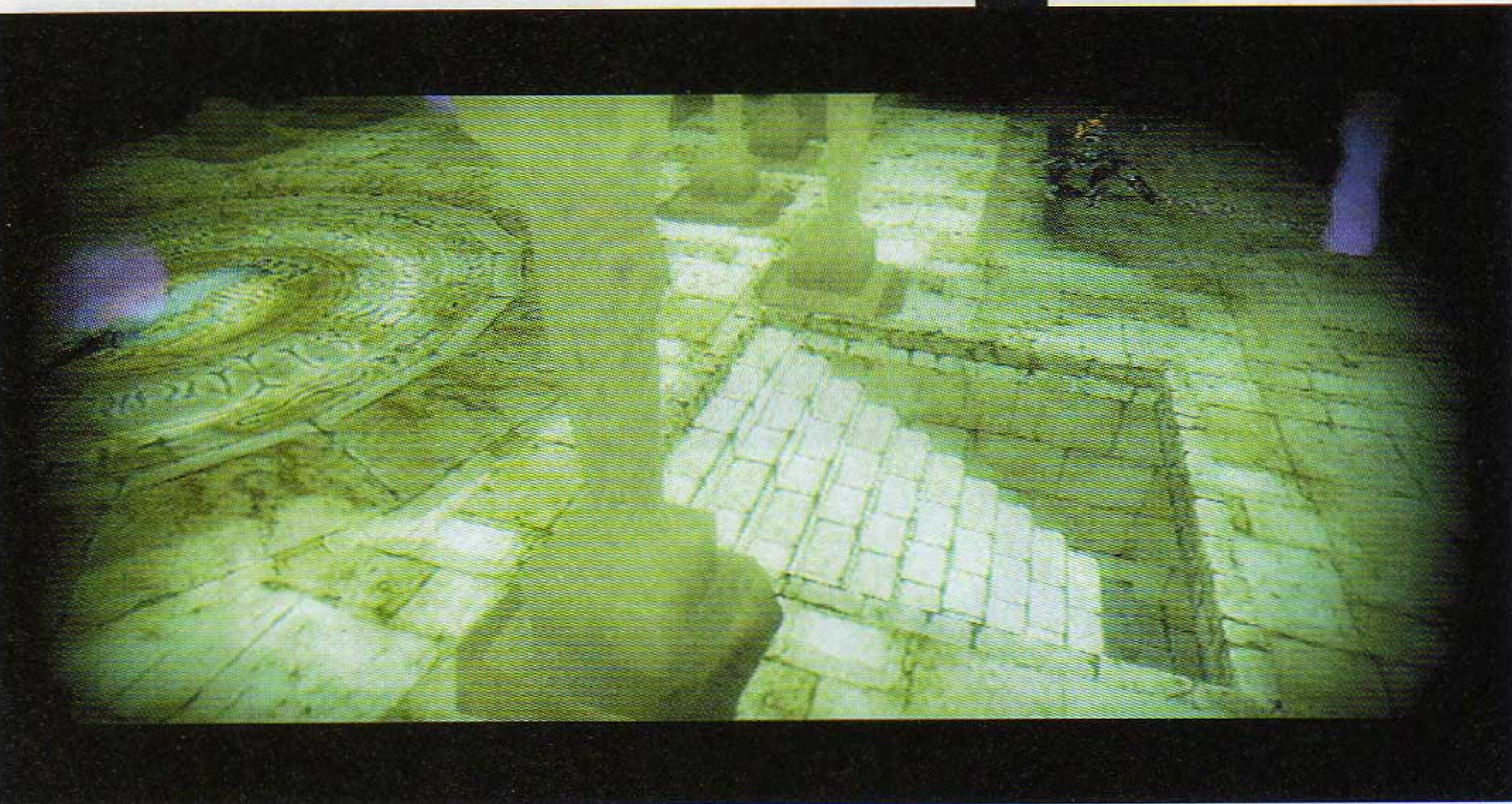
Cuatro espectros aparecerán después de entrar en la sala en medio del primer piso, luego tres se irán. Cambia a forma de lobo para dar cuenta del fantasma restante. Se hará transparente cuando le ataques. Espera a que se vuelva sólido, y luego ataca otra vez.

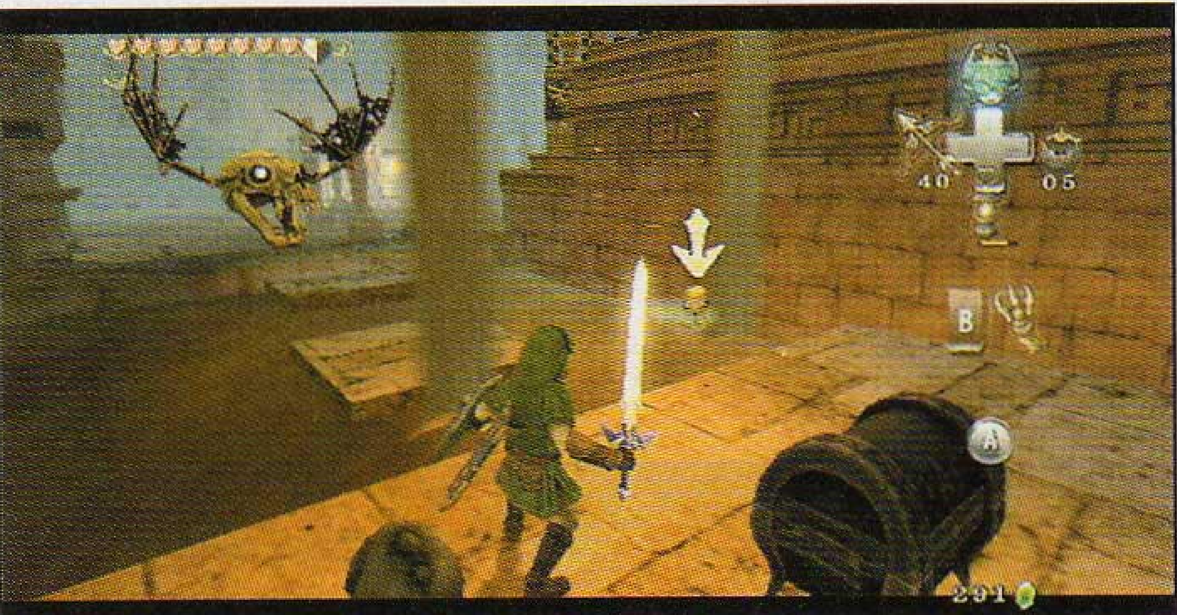


5 Cazafantasmas

El espectro que has eliminado deja un rastro. Inspecciona sus restos para coger su olor, y síguelo hasta un montón de suciedad. Escarbando revelarás una cadena de la que tirar para que aparezcan unas escaleras.







Antes de bajar las escaleras, mira los cofres. El que está al este tiene el mapa, y el del oeste una Pieza de corazón. Usa la Zarpa para volver a suelo firme.

6 Busca la llave

Un apéndice plano sale del pilar escaleras abajo en la habitación redonda. Gira el pilar y se abrirá una puerta, revelando una habitación con una llave. Otro gibdo guerrero guarda el premio. Atácale desde lejos.

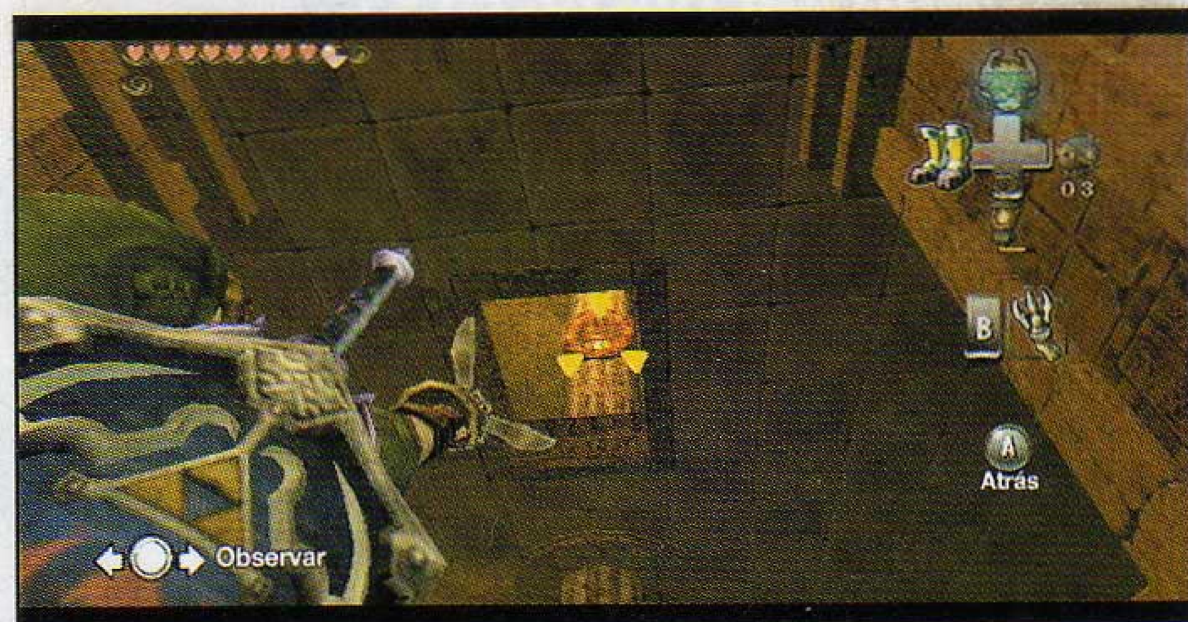




Si te acercas demasiado al gibdo guerrero, te congelará con un grito. Ataca desde lejos con flechas bomba, o con un ataque en salto en forma de lobo.

7 Haz tu camino

Estando en el extremo norte de la sala, prepara la Zarpa y mira arriba. Apunta hacia la tubería a través del agujero del techo para pasar por el hueco.



8 Otro muerde el polvo

La habitación redonda del noroeste esconde al segundo espectro. Agudiza tus sentidos para verlo, y derrótalo como al anterior.

9 Sigue el rastro

Vuelve por donde viniste (coloca al pilar para acceder a las escaleras otra vez), y agudiza tus sentidos en la habitación principal para ver dos caminos. Sigue el oeste a través del pilar y una puerta cerrada (que puedes abrir con la llave pese a ser un lobo.)



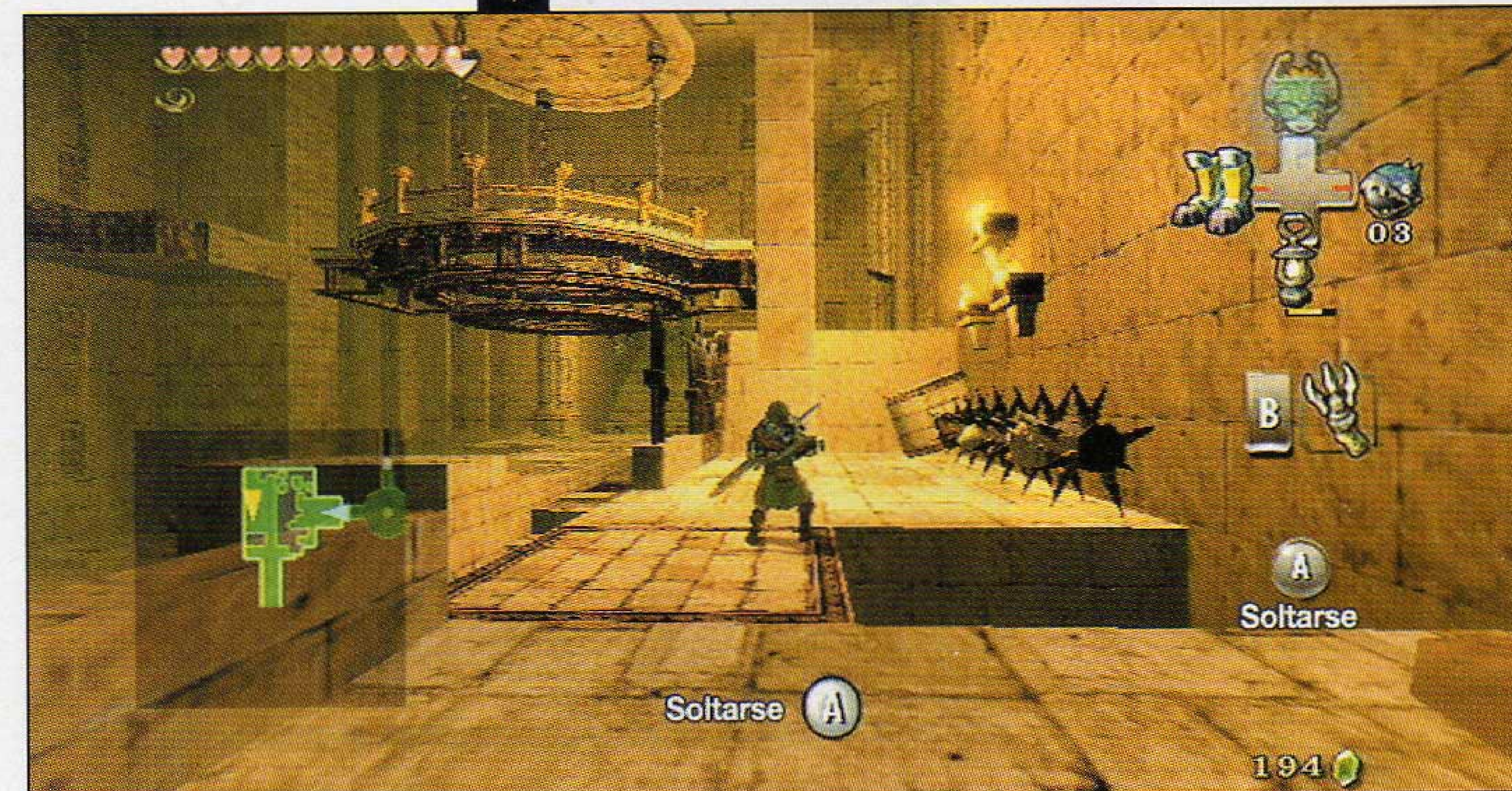
10 Tirando de cuerdas



Ve al extremo norte de la sala en el lado oeste, moviéndote entre la arena de una plataforma sólida a otra. Muévete poco a poco (hay pinchos que salen de repente de la arena en algunos lugares.)



Empuja la jaula al este y luego al norte para que encaje entre las plataformas elevadas. Sube las escaleras y cae sobre la pared del oeste. Tira de la cadena mientras andas sobre la jaula. La lámpara subirá. Deja ir la cadena y corre bajo la lámpara antes de que caiga.



11 La brújula y otra llave

Sube las escaleras, pasa el pilar y coge la brújula. Vuelve al pilar y empuja la parte que sobresale para revelar vías a este y oeste. Ve al oeste, rompe una barrera de madera, y enfréntate al enemigo. Luego, abre el cofre y coge la llave.



12 Alma perdida

Después de abrir la puerta cerrada del este, transfórmate en lobo y da cuenta de un grupo de esqueletos y dos gibdos guerreros. Sigue el rastro hasta una cadena bajo un montón de suciedad, y tira de ella para revelar el tercer espectro de la mazmorra.





Agudiza tus sentidos, escarba los restos, y tira de la cadena. Revelarás a un espectro. Derrótalo como a los demás.

13 Ratas silenciosas

Ve al norte y luego al este hasta una pequeña habitación circular. Coge la llave del cofre en el lado sur, y luego usa tus snetidos. Hay ratas fantasmas, y algunas ya pueden estar sobre ti. Usa la energía oscura de Midna para derrotarlas.



14 El último fantasma

Ve al este por la puerta cerrada del segundo piso de la habitación que tiene el espectro del candil. Usa tus sentidos caninos para ver un rastro que flota por la habitación. Síguelo al este, por encima de la lámpara, hasta la siguiente habitación.

15 Levanta y tira

Baja las escaleras en la sala este de la cámara principal, empuja la jaula hasta que esté en su lugar, luego sube y empuja una cadena para que suba la lámpara. Pasa por debajo y deja que caiga. Podrás salir hacia el este.





Usa la cadena, ve hasta la mitad del paso, y deja que la lámpara caiga y te rodee. Escala por el centro de ésta hacia el este, y luego sigue en esa dirección a través de la puerta.



16 Crece el mal

La habitación este te ofrece un puzle clásico. Derrota al enemigo para que se abra la puerta sur. El enemigo es un esqueleto que se regenera, así que cuando sea una montaña de huesos, pon una bomba para eliminarlo definitivamente.



17 Idea brillante

Debes encender dos candiles en concreto para escapar de la habitación de la esquina sureste. Ilumina el que no está en la serie, y la que está más al oeste (si te equivocas, caerán esqueletos del techo.) Cuando hayas encendido las luces correctas, se abrirá la pared del oeste para que puedas avanzar.



18 Espíritu partido

Después de encontrar al último espectro, éste aparecerá como si fueran cuatro (el real es el que brilla un poco más.) Localízalo, ataca y coge el alma. Cuando vuelvas a la sala principal, la puerta del extremo norte se abrirá. Sigue al norte desde allí.





19 Sala sacacorchos

Encuentra el eje en la sección noroeste de la primera planta. Cae sobre la plataforma cerca del fondo del eje e impulsa el apéndice del pilar en sentido contrario al del reloj durante dos vueltas completas para que suba la plataforma hasta un paso que lleve a la llave. Luego, mueve la palanca en sentido de las agujas del reloj para que baje hasta el fondo del eje. Abre la puerta cerrada.



20 Ratas en el techo

Ratas invisibles, pinchos desde el suelo, y arenas movedizas, son los peligros de la larga sala en la sección suroeste del piso B2. Usa tus sentidos caninos para ver las ratas y los lugares en los que hay pinchos. En el extremo sur, encontrarás una cadena en el lado oeste de una salida bloqueada por la pared. Limpia la zona de ratas y gibdos guerreros, tira de la cadena y apartarás la pared. Pasa entre los pinchos por la salida.





21 Sala de torturas

Ve al norte por la mitad del suelo de B2 en forma humana. Debes superar un gran grupo de bichos, y luego poner bombas para derrotar a los stalfos. Ucayaya te espera en una jarra cercana.





Una puerta cerrada en el lado oeste de la cámara redonda tiene un cilindro con pinchos. Ve por la abertura norte para dar cuenta de tres stalfos.



Derrotando a los tres stalfos, harás que se abra la puerta. Ataca a los dos stalfos que estén en la zona abierta, y luego usa bombas cuando sean una pila de huesos. Cruza la arena hacia el oeste para enfrentarte al tercero. Con la puerta abierta, regresa a la sala.

22 Espadachín invisible

Hay una bestia en el sótano. Harás que te ataque si cortas una de las cuerdas que sostiene su espada. Primero parecerá que la espada flota sola. Pero el espadachín está ahí, invisible. Usa tus sentidos para encontrarlo.

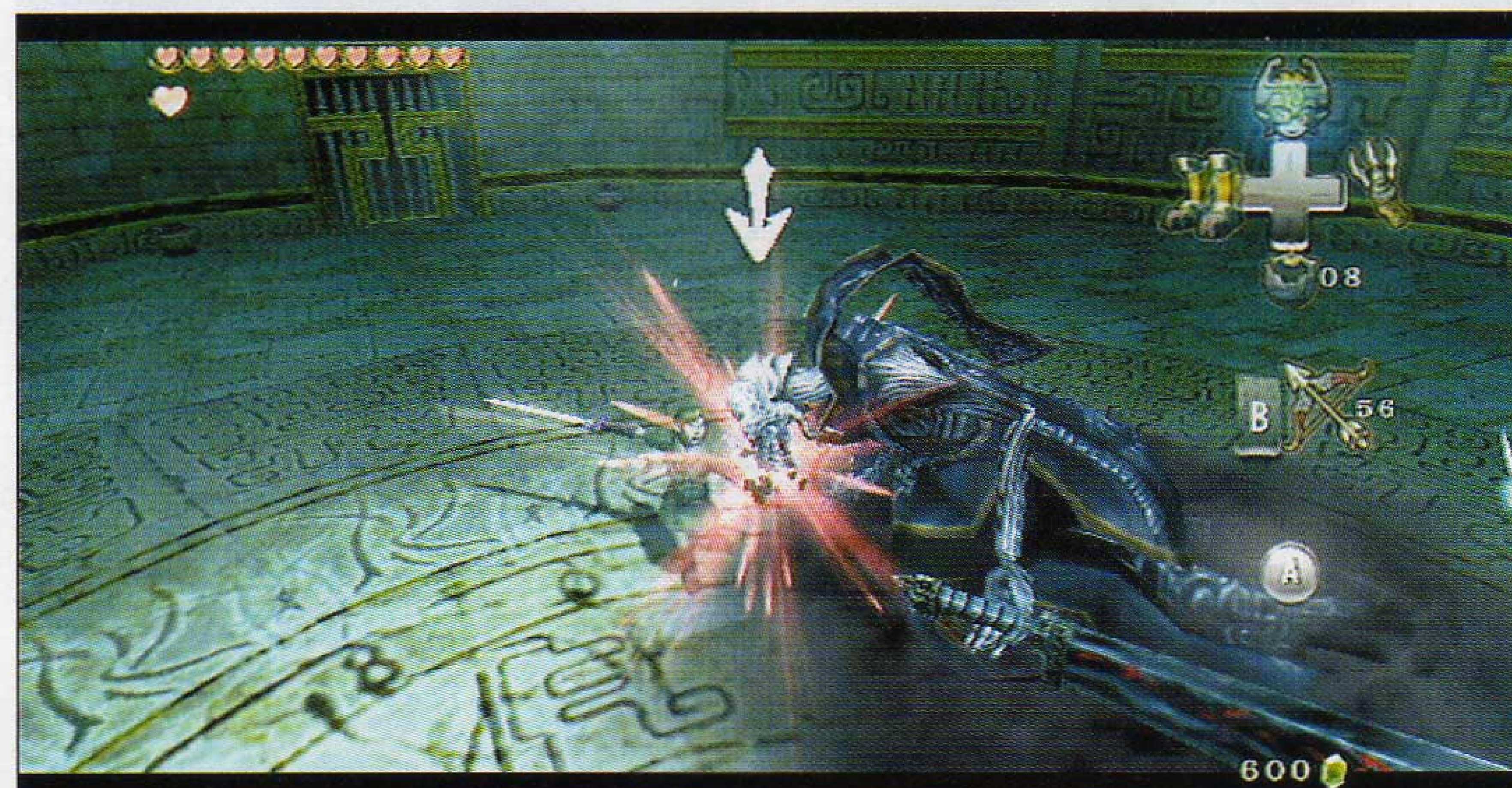




Agudiza tus sentidos al principio de la lucha para ver al rival. Atácale en forma canina hasta que se haga visible y empiece a volar por la sala.



Vuelve a la forma humana, quítate del camino de los proyectiles gaseosos, y dispara una flecha. Caerá al suelo tras un golpe directo.

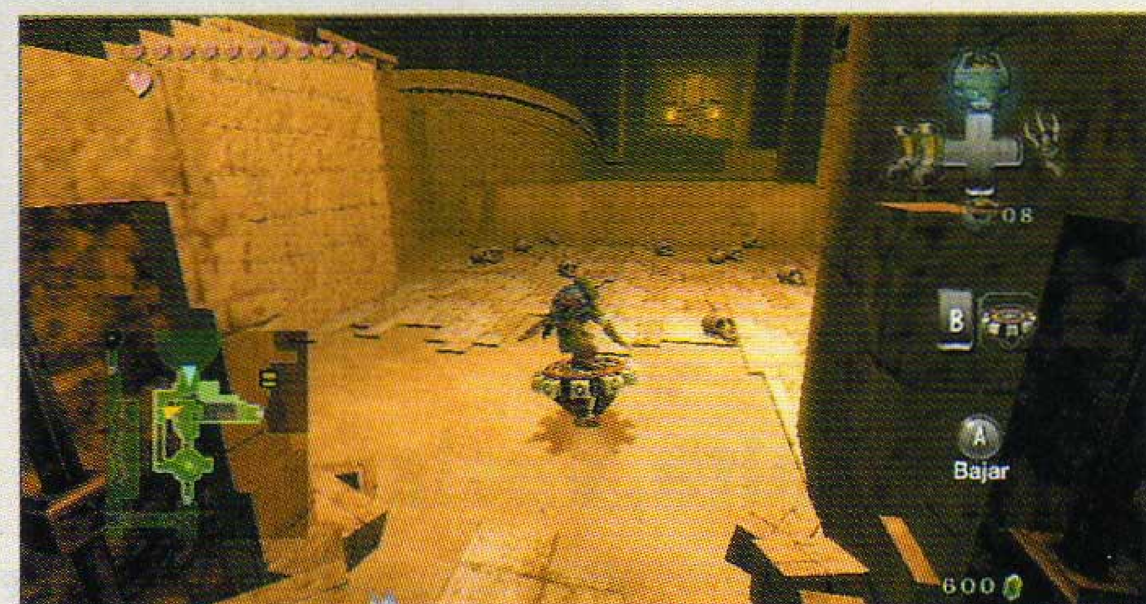


Ataca a la criatura con la espada una vez más para que caiga sobre sus rodillas, y luego dale varias veces más. Cuando se eleve, tíralo con otra flecha.

El Aerodisco

Link podrá probar el deporte extremo con el Aerodisco, un disco rotatorio que le permite flotar sobre la arena y seguir caminos por las apredes. Pulsa A para subirte y darle una rotación más rápida por un momento. Cuando no estás en una pista, el Aerodisco llegará a detenerse y desaparecer. Por desgracia, no puedes volver a lanzarlo mientras andas sobre arena.

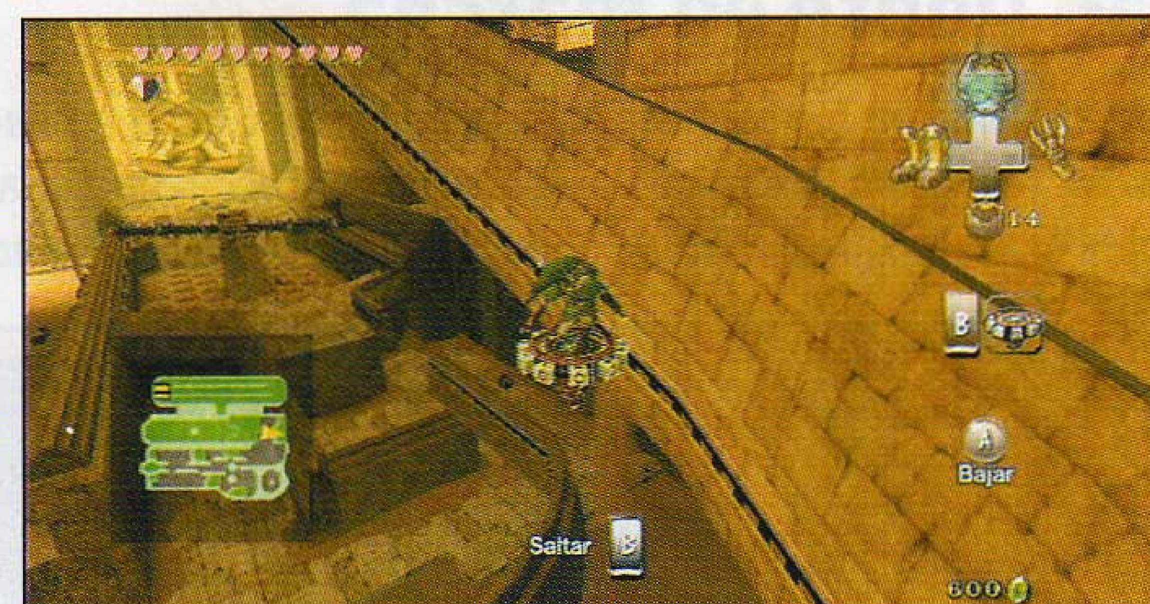






23 Busca una Pieza de Corazón

En la cámara noreste del sótano, pasa por la arena con tu Aerodico para llegar a los primeros dos cofres que verás en el mapa del juego, luego sigue una ruta en la pared derecha para llegar a un cofre con una Pieza de corazón. Hay stalfos en la zona. Enfréntate a ellos, o esquívalos.





24 Arriba y fuera

Desde el cofre que tenía la Pieza de corazón, toma la pista de la pared norte para pasar por los pinchos, y salta de pista en pista para avanzar hacia la parte norte de la habitación. Cuando llegues a esa sección, irás en la dirección equivocada. Deja de girar un momento, da la vuelta, y sigue la pista que va a la esquina noreste.





25 Sube, salta, vuela

Cuatro pequeños dispositivos con pinchos están en las pistas entre las esquinas noreste y noroeste. Salta de pista en pista para evitarlos. Cuando llegues al otro lado, tendrás acceso a la habitación que guarda la Gran llave.



26 Ponte en marcha

Un agujero con forma de engranaje en el suelo de la sala actúa como centro de la base. Tírate con el Aerodisco y pulsa B repetidamente para activar el mecanismo bajo el suelo, que quitará la pared dándote acceso al eje norte.



27 Belleza embotellada

Sigue la pista en la sala noreste tan lejos como puedas. Luego elimina las calaveras con la espada. Obtendrás una hada. Guárdala en una botella.



28 Pieza central

Tu siguiente parada es la mitad de la sala. Sigue la pista hacia el lugar que pasa por encima del pedestal. Cuando estés enlínea, deberías estar cerca de una gran sección de escalones rotos. Quita el Aerodisco y salta hacia el pedestal. Podrás cogerte con una mano. Sube y usa el Aerodisco en la muesca del pedestal.





Stallord - Fósil de las Sombras

Corre hacia la calavera de un animal gigante en el centro de la sala y Zant aparecerá un momento para usar su magia oscura para unir los huesos de Stallord. Esta batalla tiene dos partes. Durante la primera, Stallord estará en la mitad de la zona de combate. Puedes golpear su columna con el Aerodisco. Monta en la pista del perímetro de la arena (saltando para evitar los pinchos), y salta hacia el esqueleto cuando tengas vía libre. Pulsa B para atacar sus vértebras.



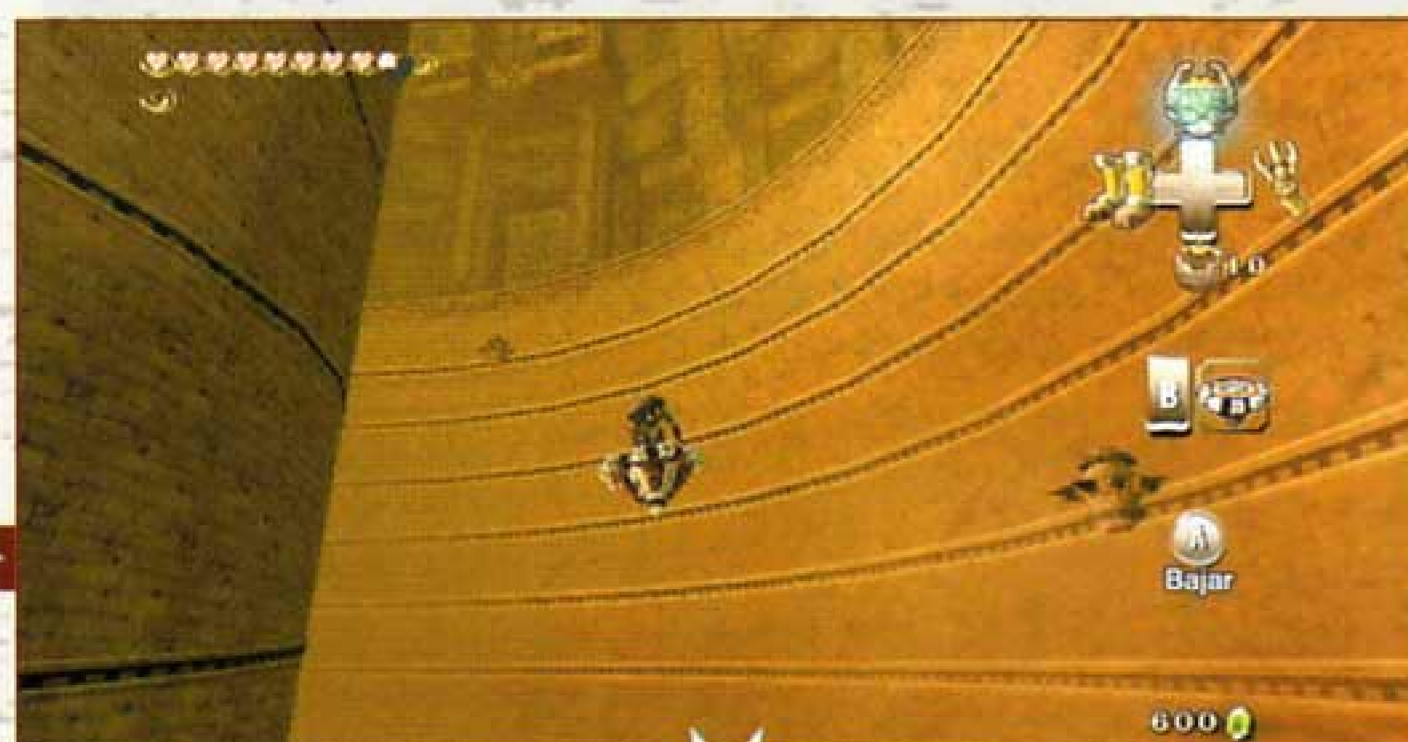




Después de golpear la columna de Stallord unas veces, el número de enemigos en la arena aumentará. Haz virajes para esquivarlos.

Stallord quedará reducido a una calavera en la segunda parte de la batalla. Usa tu Aerodisco para subir un pilar en el centro de la arena. La calavera cobrará vida y te tirará de la estructura. Hay pistas en espiral tanto en el pilar como en las paredes. Empieza a girar en la pista interior para seguir la calavera, luego salta entre las pistas para evitar las bolas de fuego. Cuando estés cerca, salta para golpearlo con el Aerodisco. La criatura caerá al suelo. Golpea varias veces con la espada. Ganarás tras varias rondas.





Tras cada ronda con la calavera de Stallord, éste añadirá más mecanismos con puntas. Salta para esquivarlos.

Mira al espejo

Tras la batalla, conseguirás un Contenedor de corazón y Midna te hará saber que estás cerca del Espejo del Crepúsculo. Ve fuera a investigar.



29 Lucha en la base

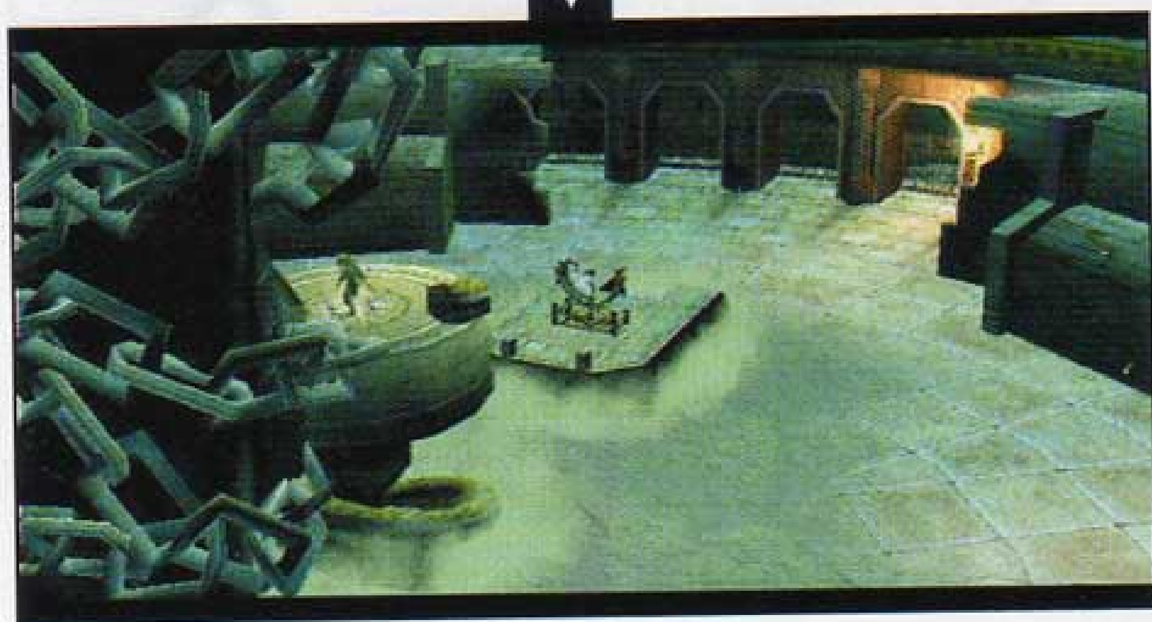
Sube hasta la parte superior del edificio para descubrir una gran estatua en el Circo del Espejo. Cuando llegues a la base, seres de sombra crearán un escudo de fuerza en torno a la estructura y te atacarán. En forma humana, puedes golpear a varias de una vez usando el ataque circular. En forma canina, puedes hacer lo mismo con la energía oscura de Midna.



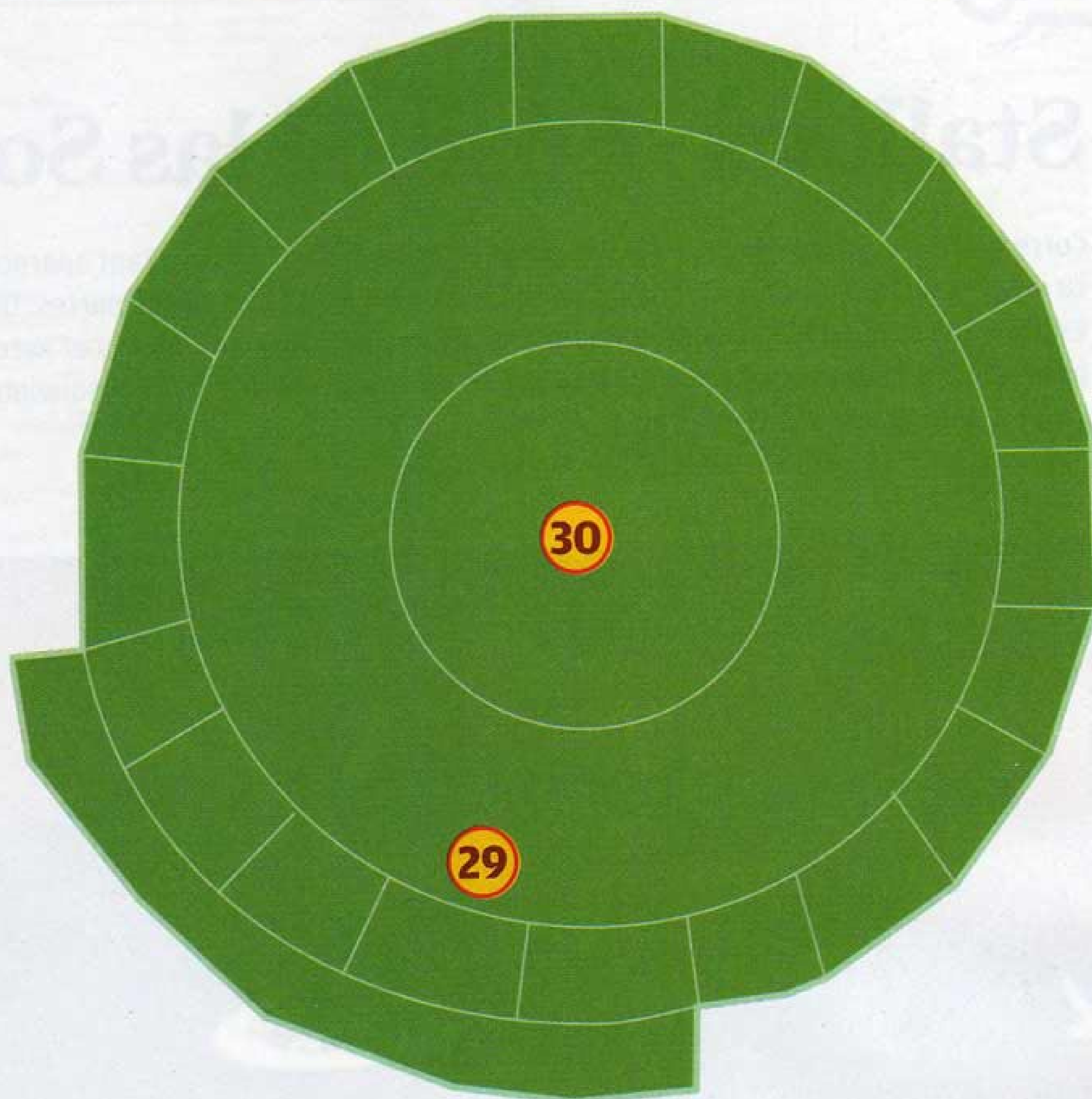
30 Gira que gira

Tras tu victoria contra los seres de sombra, sigue la pista de Aerodisco hasta la parte superior de la estatua, y luego gira en el engranaje para hacer que el Espejo del Crepúsculo (o lo que queda de él) surja.





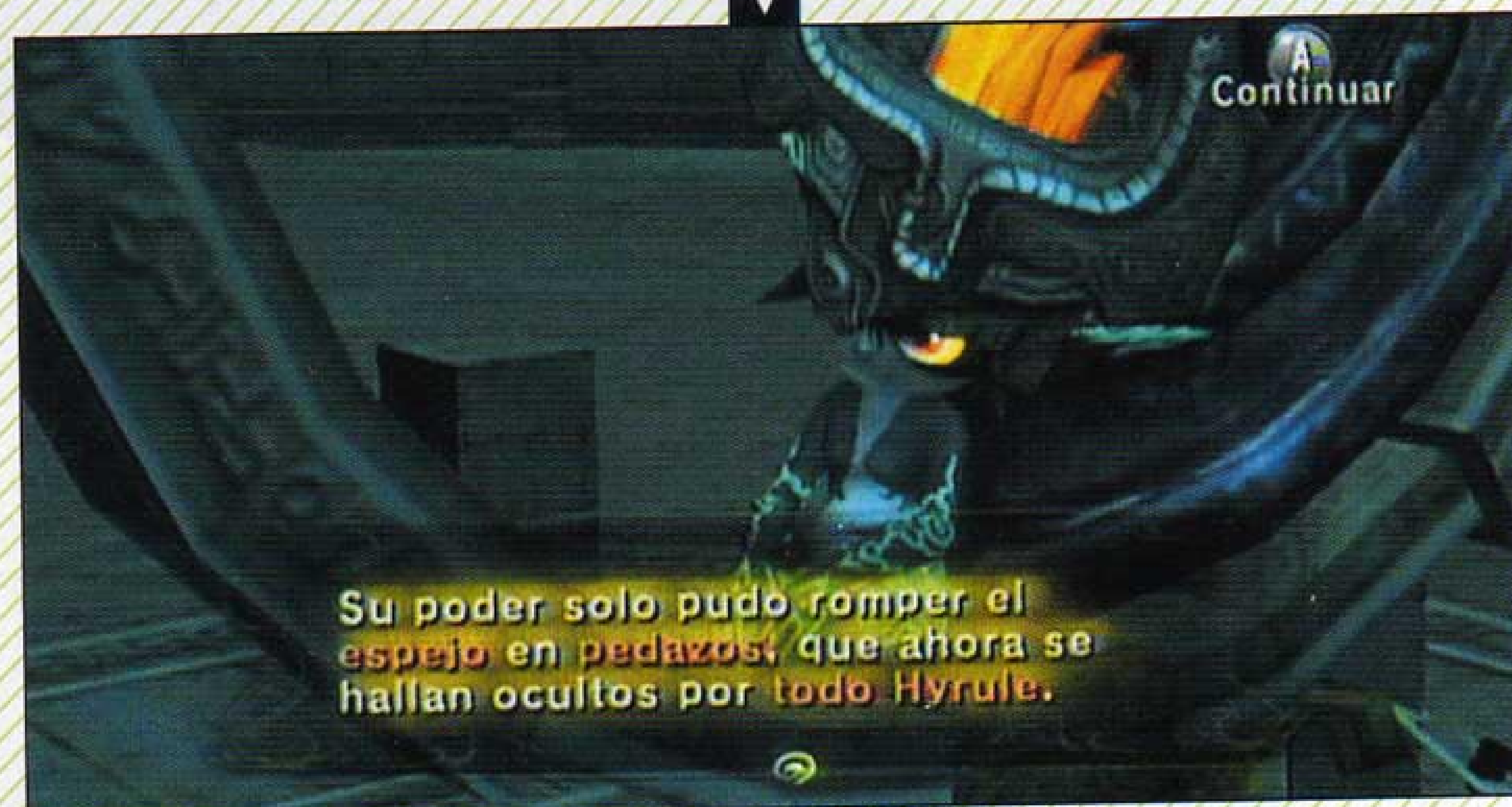
Circo del Espejo



¡¿Ganondorf?!

Los guardianes del espejo te contarán su historia y te mostrarán una escena en la que el auténtico enemigo de Hyrule (Ganondorf) es transportado a otro reino por un objeto arcano. Zant ahora ha roto el espejo, y sus tres piezas están repartidas por la tierra. Debes conseguir los restos para seguir con la lucha.





Ruinas de Pico Nevado



Región de Pico Nevado

Buscando información sobre el espejo, tomarás parte en una expedición de pesca y una carrera de snowboard.



Carta bomba

Según entras en el pueblo, el cartero te detendrá con una carta de Don Mechas, de Kakariko. Tiene un nuevo tipo de bombas en su taller. Pásate cuando puedas.

1 Telma lo cuenta todo

¿Necesitas información? Habla con Telma. Transpórtate a la Ciudadela y ve a la Tasca. Te dirá dónde está Salama, en la montaña del norte. El mapa en la habitación muestra su localización exacta en la región de los Zora.

2 Historias de peces

En Pico Nevado el agua de la región de los Zora se convierte en hielo. Con Salma se iniciará la búsqueda de información con un dibujo del yeti y un pez rojo.



Muestra el boceto de Salma a los zora fuera de la cueva de Salma. Te dirán que el pez del dibujo es un Barbo oloroso, y que Ralis sabe cosas sobre ellos. Búscalo.

3 Un regalo principesco

Transpórtate a Kakariko y busca al Príncipe Ralis. Al hablar con Bea, sabrás que está en el cementerio. Ve al extremo oeste del cementerio y pasa por un agujero. Lo encontrarás cerca de la tumba acuosa. Muéstrale el boceto de Salama. Te dirá que el Barbo oloroso se siente atraído a un tipo específico de coral, y te muestra como ejemplo su Pendiente de coral, que tiene forma de señuelo. ¡Qué oportuno!



El regalo del príncipe es tanto un pendiente como un sueño de pesca, permitiéndote pescar barbos olorosos. Después de cogerlo, el premio se añadirá automáticamente.

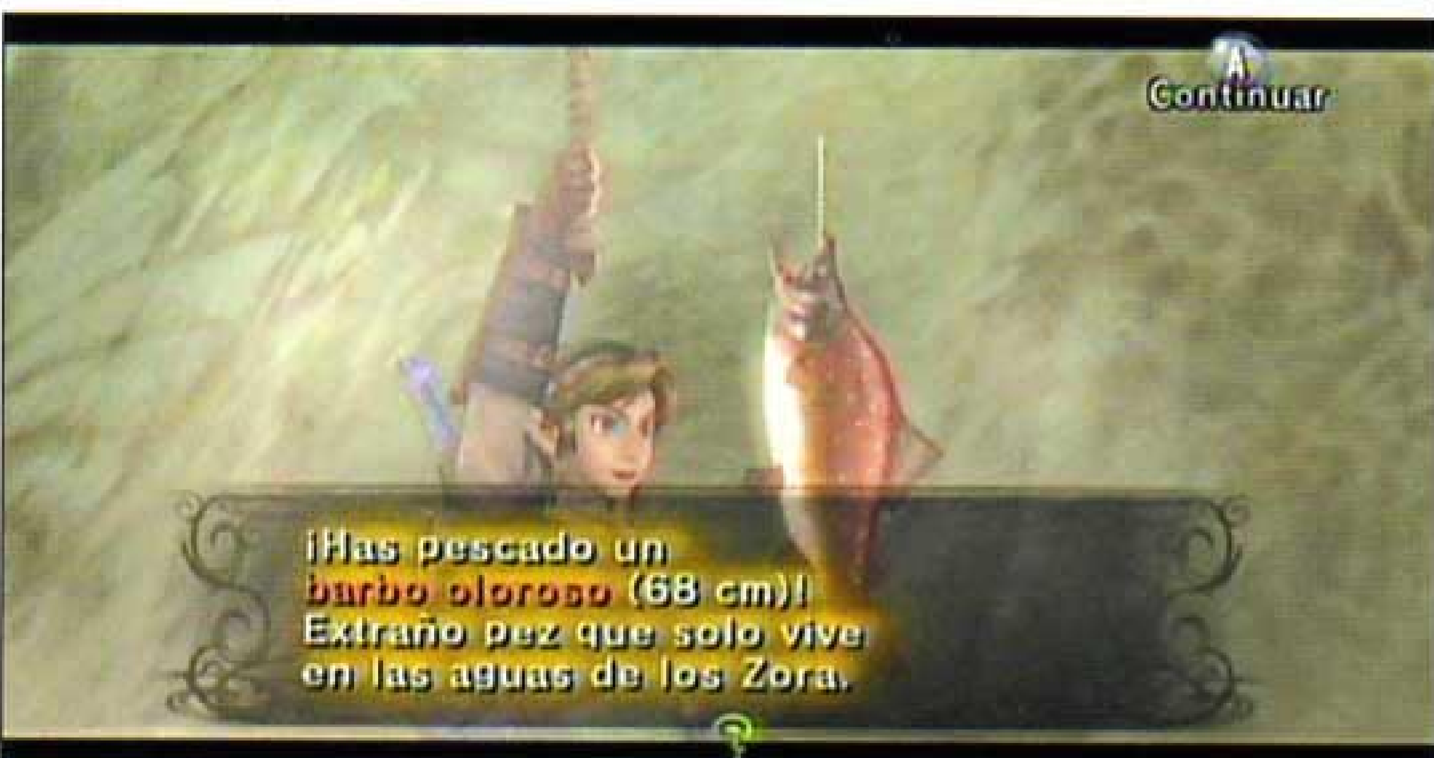
Bombinsectos



Al detonar bombas normales o las tiras o las dejas y corres para no sufrir daños. Las Bominsecto (disponibles en el Taller de Don Mecha) se mueven solas en línea recta y explotan por contacto.

4 El pez oloroso

Ralis te dirá que el Barbo oloroso puede encontrarse bajo la cascada de la Región de los Zora. Nadan cerca de lo que el príncipe llama piedras madre e hija: dos formaciones que salen del agua, una mayor que la otra. Ve, pesca un pez rojo, huélelo en forma de lobo y habrás aprendido el aroma del Barbo oloroso.



5 Buscando el pez rojo

El nuevo olor te llevará a la zona de Pico Nevado, más allá de donde hablaste con Salma. Tu forma de lobo te permitirá sentir el rastro del Barbo oloroso y soportar el frío. Salta sobre bloques de hielo y no caigas al agua.



Vigila a los wolfos blancos según avanzas. Desaparecerán tan rápido como aparecen. Cuando llegues a un pequeño risco con un montón de nieve arriba, corre contra el risco para que caiga, formando un camino para subir.



Escarba por debajo de la puerta para entrar en la cueva, y transfórmate en humano. Sube una escalera y luego una enredadera. Cuando estés fuera, vuelve a ser lobo. Sigue el rastro hasta una batalla con criaturas de las sombras. Tras la victoria, tendrás un encuentro con el yeti.

Piedra del Aullido

Descubrirás una Piedra del aullido en tu camino a la cumbre del Pico Nevado. Aprende la canción, y luego aúlla con el lobo dorado. Irá a un lugar cerca de Kakariko.

6 Compite contra el Yeti

Vuelve a la forma humana antes de hablar con Yeto el yeti. Tras discutir por el pedazo de espejo, te invitará a cenar barbo y deslizarte sobre una hoja helada. Ve hacia el árbol cercano para coger otra hoja del suelo, y deslízate tras él.



Montar una hoja helada es como hacer snowboard. Ve recto para ganar velocidad. Pulsa A para doblar las rodillas y suelta el botón para saltar. Maneja la espada para limpiar el paso de bloques de hielo y enemigos.

Reflejo del espejo

Entra en las Ruinas de Pico Nevado, y luego entra en la sala norte desde la entrada. La esposa del yeti, Yeta, te dirá que ha estado enferma desde que su marido encontró el Pedazo de espejo. Está ahora guardado en el dormitorio del tercer piso, rodeado de monstruos.

Ruinas de Pico Nevado

Los enemigos helados te darán una fría acogida. Caliéntate con sopa de calabaza.



1 Aventura de mapa

Yeta te dará el mapa de las Ruinas de Pico Nevado y te pedirá que busques una llave por ella. Su localización está marcada en el mapa.

Toma sopa



Después de pasar por la puerta del oeste, te encontrarás con Yeto otra vez. Está preparando sopa para su esposa. Coge un poco tú mismo. Una ración repone dos corazones.

2 Patinaje de bloques

Hay un puzle de empujar bloques en la cámara al norte de la cocina. El objetivo es deslizar un bloque sobre la superficie deslizante hasta un interruptor. Completa el puzle para abrir la puerta.





Empuja el bloque más cercano al oeste. Empuja el otro al sur, y luego al oeste (para que se dé con el otro), y luego al sur otra vez.

3 Escarbando

Hay una grieta en la pared de la pequeña sala al este del puzle de bloques. Conviértete en lobo para escarbar bajo la pared, hacia un patio.



Después de dar cuenta de unos wolfos blancos y abrir el cofre que contiene rupias, desentierra un cofre que está bajo la nieve para encontrar una llave. Avanza al oeste, por la puerta, y luego al norte.

4 Batalla refrescante

Esos enemigos enanos en el extremo norte de la casa te congelan por contacto. Puedes darles con la Zarpa, aunque tendrás que usar la espada para destruirlos. La victoria te abre el paso al oeste.





5 La lucha por la calabaza

Te enfrentarás a dos esqueletos helados de camino hacia el ala oeste de la casa. Golpéalos con cortes voladores y el Mandoble volador, si lo has aprendido. Harás cubitos de hielo con ellos en un par de ataques. Ve al cofre y consigue la Calabaza de Ordon.





6 Una gran sopa

El objeto que Yeta te ha mandado buscar era una llave. En su lugar, hay una calabaza. Ve al sur, hasta la cocina. Yeto añadirá la calabeza a la sopa, doblando su capacidad regeneradora. Habla con Yeta, y te dará un nuevo destino y abrirá otra puerta.





7 Vaya pelotazo

Un monstruo de hielo con aliento gélido, un Freezard, bloquea tu camino norte. Escala por una apertura en la esquina noreste del patio y cae al laberinto de hielo. Evita o ataca a las criaturas de hielo que se mueven por él. Coge la bola del cañón y llévala... al cañón. Introdúcela, apunta al sur, y luego pon una bomba dentro. El cañón se disparará y despejará el camino.





De camino al cañón, lanza la bola para tumbar a los enemigos y noquearlos. Si pierdes la pista de la bola, puedes encontrar otras por el laberitno.

8 Direcciones de la brújula

La brújula está en la esquina suroeste de la sala que está al sur del laberinto de hielo. Camina evitando las zonas blancas cerca de los bordes, golpea a las criaturas heladas con la Zarpa, y salva los pequeños saltos para llegar al premio.



9 Tesoro enterrado

Vuelve al patio. La brújula te mostrará la localización de un cofre cerca de la esquina noreste. Después de derrotar a los wolfos blancos usa tus sentidos para desenterrar un cofre.

10 Saca la gran arma

Usa la llave para abrir el lado este del patio. Coge una bola de cañón de la sala este y usa el mecanismo para transferirla al patio. Ponla en el cañón, apunta al monstruo del norte y dispara.





Tira de la palanca en la pared oeste de la sala de la bola de cañón para que caiga el cucharón. Pon una bola en el cucharón, sal al patio y usa el mecanismo para retirar la bola. Ve al oeste hacia el cañón. Haz que mire al norte, y dispara al Freezard.



11 Con bola

El caballero de la habitación norte del patio tiene el Mangual. Usa la Zarpa para pasarle por encima cuando se te acerque, y huye de él evitando sus ataques. Ten la espada a mano. Corre al otro lado del caballero mientras mueve el Mangual y ataca su retaguardia.





Seguramente no verás el ataque del caballero, pues estarás huyendo de él. Cuando veas que la bomba aterrice, es tu oportunidad para girar alrededor de la bestia y golpear su cola. Deberías necesitar tres cortes voladores por turno. La victoria te proporciona el Mangual.



El Mangual

Pesado como es, el Mangual resulta increíblemente poderoso, permitiéndote destruir barreras de hielo y armaduras. Puedes usarlo en la batalla para darle duro a los enemigos, pero es algo limitado. Andas muy poco a poco cuando lo llevas, y eres vulnerable mientras lo manejas. También actúa como un escudo mientras lo llevas.



12 Premio con lactosa



El premio de todo esto es un gran trozo de Queso de Ordon. No es la llave que Yeta había prometido, desde luego. Añádelo a la sopa (ahora regenerará ocho corazones) y vuelve a hablar con Yeta.

13 Prepara un atajo

Antes de subir por el camino en espiral del lado este del primer piso, ve por puerta oeste y empuja el bloque para despejar un camino que usarás más tarde.

14 Plano y escarchado

De camino al pasillo espiral, evita el aliento de los enemigos y busca huecos lo suficientemente grandes en sus jaulas para atacarles con el Mangual. Dos golpes por monstruo serán suficiente.



15 Al ritmo de las cosas

Cuando llegues el segundo piso norte del paso en espiral, golpea el hielo de la pared oeste para desvelar un punto de enganche. Mueve hacia el sur la lámpara, luego golpéala con el Mangual. Úsala como plataforma para llegar a la llave.



16 Un agujero y una Pieza de corazón

Pon una bomba en el suelo débil de la sección sur del camino en espiral. Cae por el agujero y coge una Pieza de corazón. Usa el punto de enganche para volver al segundo piso.

17 Cruza la entrada

Cuando llegues al segundo piso de la entrada, destruye la barrera de hielo para desvelar un punto de enganche. Usa flechas con bomba para derrotar a los enemigos a través del hueco, luego usa el Mangual para hacer que se mueva la lámpara. Salta, balancea y salva el abismo.





Hay una Pieza de corazón en el cofre del extremo sur de la entrada. Puedes cogerlo montando sobre lámparas. Empieza en la norte y golpea la del centro con el Mangual. Salta a la central y luego golpea rápidamente la del sur para que se balancee en la dirección opuesta. Salta otra vez, y luego hasta el cofre. Si una lámpara pierde impulso o si caes, usa el punto de enganche para volver a empezar.

18 Fiesta de bloques

Derrota a las criaturas de hielo en la sala oeste de la entrada, y rompe el hielo para descubrir un Espectro. Toma el alma, ve al norte, y cae a la habitación que contiene bloques deslizantes. Usa el Mangual para destruir las barreras de hielo en la zona del puzle, y empuja los bloques al interruptor central.



Rompe el hielo del interruptor central y del bloque congelado. Empuja el bloque que está sobre el primer interruptor al norte. Empuja el que estaba helado al sur, oeste y norte para alinearlo con el anterior.



Si vuelves al primer bloque y lo empujas al este, sur, oeste y luego norte, lo pondrás sobre el interruptor. Esto abrirá la puerta al segundo piso. Sube para volver al segundo piso, y sal hacia el este.



19 Manada dura

Según avanzas al norte hacia el ala oeste del patio del segundo piso, te enfrentarás a tres peligrosas criaturas de hielo. Golpéalas desde lejos con el Mangual. Si caes, regresarás a la sala del puzle de bloques.



20 A por la llave

Rompe el hielo de la esquina noreste de la habitación noroeste para sacar el punto de enganche. Haz que la lámpara se balancee, salta sobre ella, haz que la siguiente se balancee, y avanza hasta la llave.



21 Mueve la bola

Usa la llave para llegar a la sala entre la entrada y el patio del segundo piso. Derrota dos criaturas de hielo usando el Mangual. Empuja los bloques a la pared este y luego ve al este y baja el camino en espiral para encontrar una bola de cañón. Muévela por el camino hacia arriba. Apunta al oeste con el cañón y dispara hacia la habitación en la que empezaste.





Usa el mecanismo de la pared norte para transferir la bola al patio. Colócala en el cañón y apunta al enemigo del noreste. Dispara.

22 En la capilla

Cae al almacén, y ve a la escalera noreste, súbela, y entra en la capilla. Los enemigos surgirán según te muevas por ella. Derrótalos para conseguir la Llave del dormitorio.





23 Almacena sopa

Según salgas de la capilla, Yeta te indicará la dirección de la sala del enemigo final. Antes de ir, visita a Yeto para conseguir más sopa.

Yeta - Masa de las Sombras

Yeta ha sido poseída por la magia del espejo. Se convertirá en una estatua gigante de hielo al principio de la lucha. Golpéala con el Mangual mientras se desliza por la sala. Se hará más pequeña con cada golpe. Cuando sea de estatura normal, irradiará pequeñas criaturas de hielo. Esquívalas y contraataca con el Mangual.



En la segunda fase de su ataque, Yeta se rodeará de pinchos de hielo y se lanzará sobre ti. Podrás saber dónde están los pinchos por sus reflejos en el suelo brillante. Los pinchos caerán de uno en uno. Corre para esquivarlos. Poco después de que caigan, surgirán y formarán un círculo que caerá. Procura estar fuera del círculo cuando suceda. Yeta caerá dentro del círculo; golpéala con el Mangual. Ganarás después de tres impactos directos.





Cuando los pinchos solos caigan, destrúyelos. Cuando Yeta forme el anillo de pinchos, habrá agujeros donde falten los pinchos destruidos. Eso la dejará expuesta.



Templo del Tiempo



Región de Farone

Vuelve a la Arboleda Sagrada para otra aventura sobre la Espada Maestra.

Bosque de Farone

a la Pradera de Hyrule

1

2

a la Región de Latoan

Reavivando viejas amistades

Tus visitas a la Tasca son habituales. Cuando hables con Telma después de superar las Ruinas de Pico Nevado, te dirá que busques a Moy. Comprueba el mapa de la mesa para ver que está en el bosque del sur de Hyrule, en el norte de Farone.



1 Recorrido con ave de corral

Transpórtate a la parte norte del Bosque de Farone. Cambia a forma humana y ve al norte. Encontrarás a Moy en el mismo lugar en el que empezaste tu viaje hacia la Espada Maestra. Te explicará que un templo arcano se esconde al otro lado de la garganta, guardando un secreto. Te ofrecerá una manera de llegar: un cuco dorado.



2 Planea a lo seguro




Coge al cuco y úsalo para salvar el abismo y llegar hacia el saliente. Gira y planea hacia una raíz que sobresale del acantilado, gira otra vez y planea hacia otro saliente. Desde alí, anda un poco, manipula el puente, y planea un poco más.




Tras tu vuelo inicial por la garganta, verás un puente giratorio. Deja el cuco. Usa el bumerán para colocarlo mirando a norte y sur. Coge el cuco y pasa el puente. Vuelve a girarlo y cruza el precipicio hacia el oeste. Luego vuelta sobre dos abismos más, asegurándote de que no te golpean en el camino. Después, habrás acabado con el cuco.

Arboleda Sagrada



3 Dando una vuelta

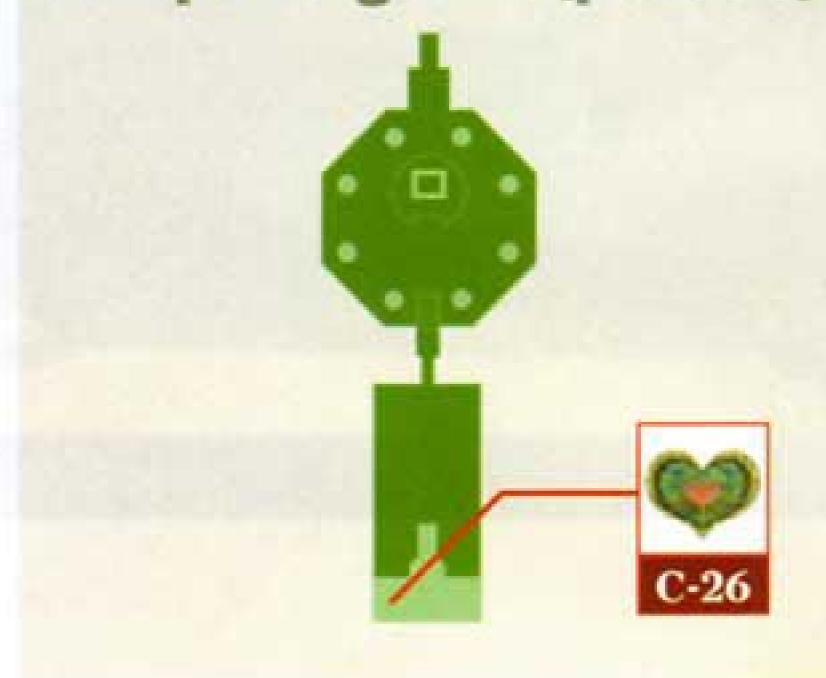
De camino al templo, encontrarás con Skull Kid y sus esqueletos otra vez, esta vez en tu forma humana. Elimina rápidamente a los secuaces y luego busca a Skull Kid en el bosque. Sabrás que vas en buen camino cuando veas luz. Después de encontrarlo y darle con espada o flechas en tres lugares, llegarás a una arena para tres rondas más. Cada vez que el enemigo desaparezca, limpia la zona de esqueletos, y dale a él con una flecha. Tras la victoria, te guiará a la próxima zona.




Bosque Sagrado



Bosque Sagrado (pasado)



4 Con la espada

Empuja un gran bloque para abrirte camino. Cae por una repisa y ve al norte hacia el lugar donde cogiste la Espada Maestra. Volviendo a colocarla donde descansó durante tan largo tiempo, conseguirás que la estatua del guardián que bloquea la entrada al Templo del Tiempo desaparezca. Ve al sur, hacia la entrada.



5 Ataque sorpresa

De camino al templo, cinco seres de las sombras caerán del cielo. Puedes luchar siendo Link o el lobo. Después de neutralizar a los tres primeros, ataca a los dos últimos con un solo golpe.



Templo del Tiempo

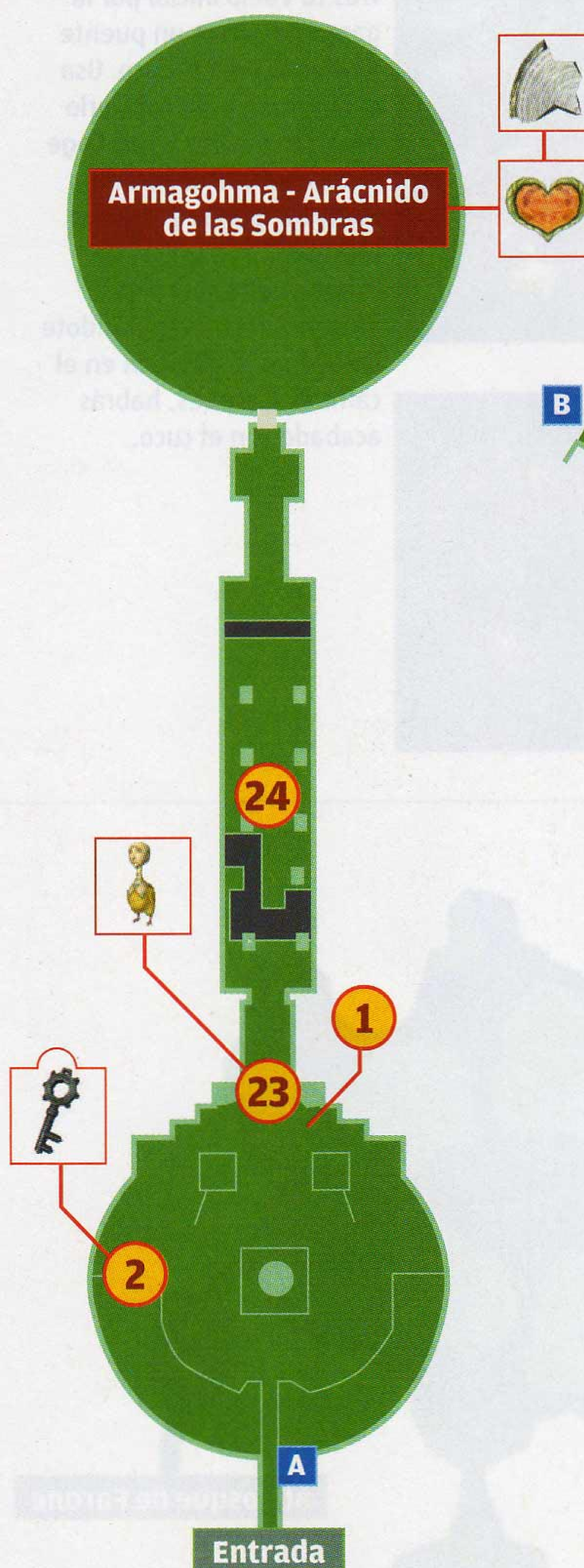
Mármol, piedra y plataformas móviles.
El Templo del Tiempo es el sueño de todo aventurero.

La espada es la llave

Entra en el pasillo santificado y ve al norte. Descubrirás otro lugar donde poner la espada. Haciéndolo aparecerá una escalera que brilla en tono azul. Te llevará al Templo.



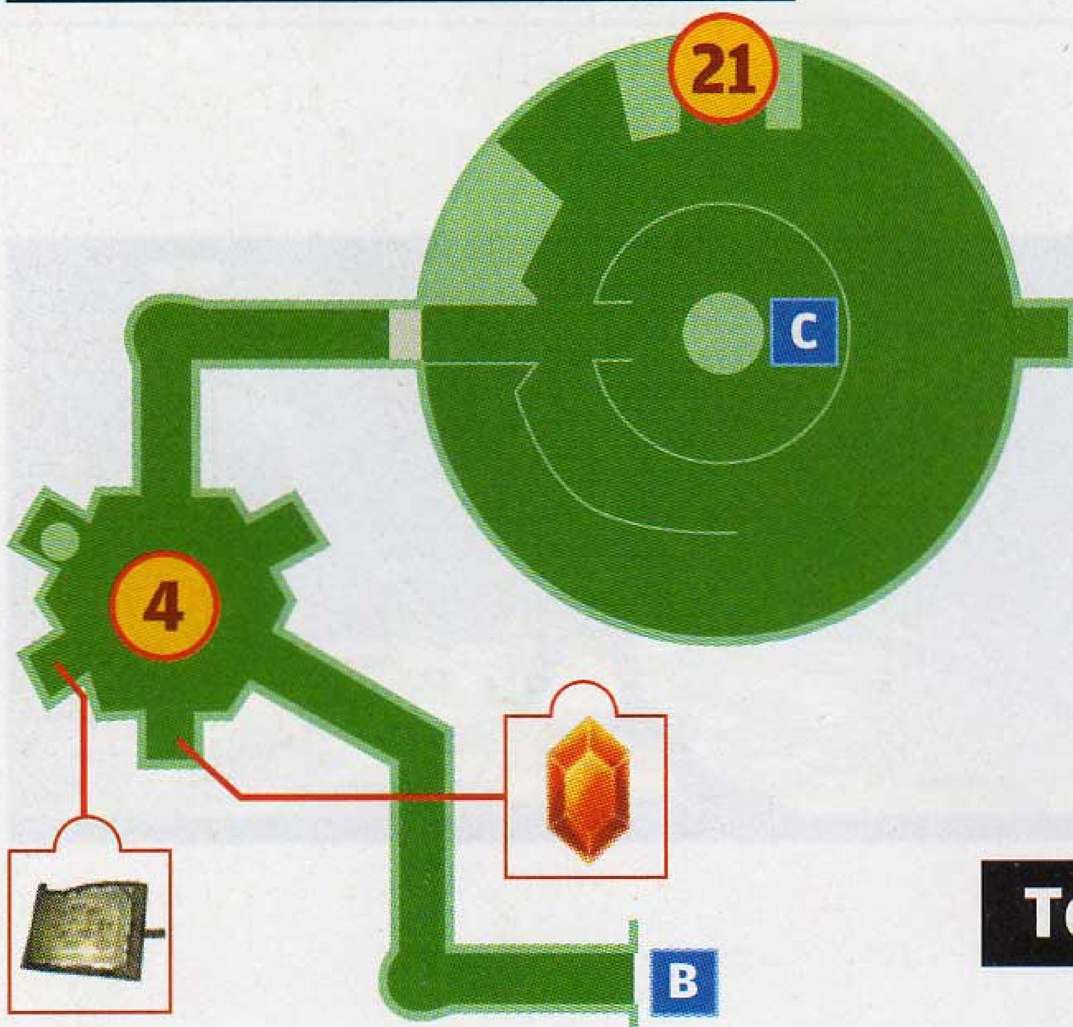
Templo del Tiempo 1P



Templo del Tiempo 2P



Templo del Tiempo 3P

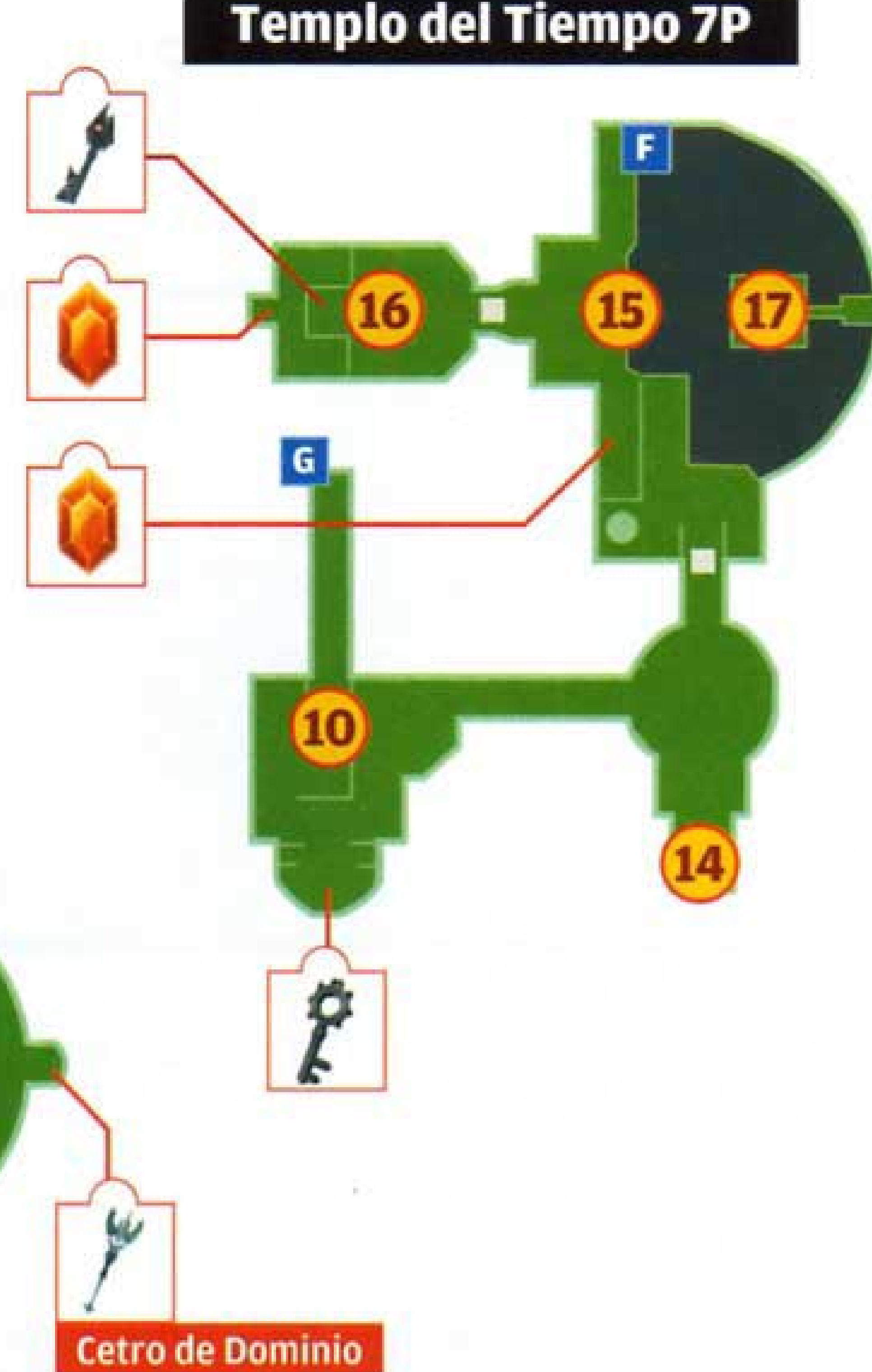


Templo del Tiempo 4P











1 Historia del arte

Según te acercas a la gran puerta de la recepción del templo, Midna comentará que hay una estatua a un lado, pero no al otro. Usa tus instintos de lobo para ver la imagen fantasmal de la estatua que una vez hubo. Tu misión: encontrarla.



2 Busca la llave

Hay una pequeña pieza de arte en un pedestal frente a la puerta. Ponla en el pedestal en frente del lugar donde debería esta la estatua que falta. Accederás a las escaleras. Súbelas y luego baja al otro lado. Enciende las antorchas para conseguir una llave.



3 Juego de puertas

Ve al sur, a una cámara que tiene puertas doradas. Derrota a los enemigos, pero deja al menos una jarra intacta. Colócala en el interruptor del centro de la sala para que se abran dos puertas y una se cierre. Abre el cofre que está tras la puerta sur. Ve al oeste pasando por la otra y golpea la jarra con una flecha. Las puertas se abrirán y cerrarán otra vez, permitiéndote ir al oeste.





4 Pequeña batalla, gran mapa

Una estatua empezará a moverse hacia ti en el tercer piso. Haz tu camino hacia por detrás de la estatua para golpear la joya de su espalda. Explotará y aparecerá un cofre que tiene el mapa de la mazmorra.

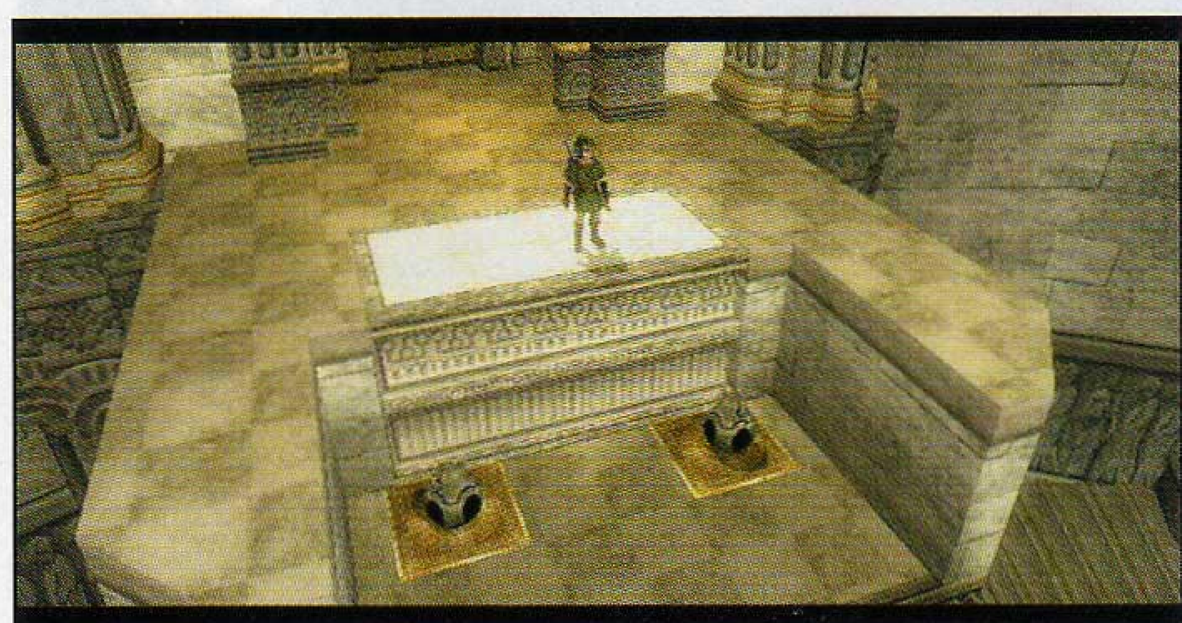


5 Arriba con la plataforma

Sube las escaleras en la gran habitación redonda hacia el quinto piso. Empuja el brazo de la plataforma central para que la plataforma baje. Coge la pequeña estatua, ponla en la plataforma, y haz que suba de nuevo. Coloca la estatua en el interruptor cercano a la puerta sur. Encuentra otra estatua hacia el oeste. Ponla en el otro interruptor.







Un par de segundos después de tener ambas estatuas en su sitio, los azulejos blancos se levantarán. Asegúrate de tener el camino despejado hacia los azulejos cuando coloques la última estatua. Móntate en la plataforma de azulejos blancos, que te dará acceso a la puerta sur.

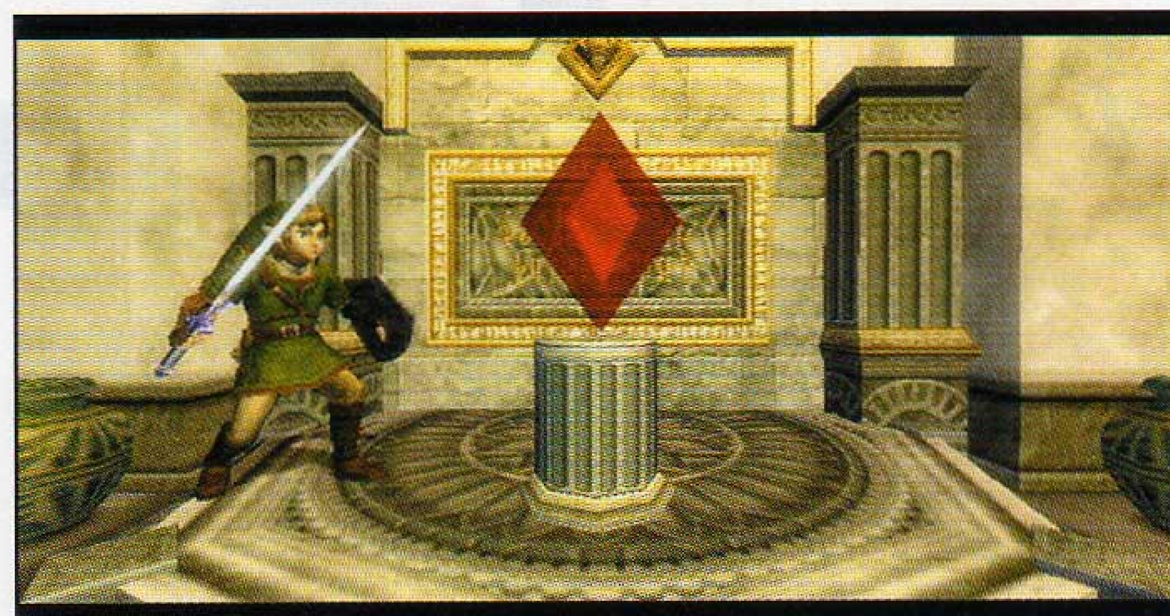
6 Vida y muerte

La habitación más al sur del quinto piso tiene dos Armos. Quieres enfrentarte a ellos de una en una. Acércate a una para que te ataque, golpea la joya de su espalda para destruirla. Haz lo mismo con la otra. Conseguirás una llave.



7 Buen tiro

Golpea el diamante verde de la habitación en el extremo norte del quinto piso para volverla roja y que las barreras se aparten. Ve al centro de la sala y dispara una flecha para que las barreras se muevan otra vez, permitiéndote acceder a la brújula.



Coge la brújula, y luego dispara una flecha a la joya. Las barreras se moverán otra vez, permitiéndote salir hacia el este.



8 Dispara y anda

La cámara en el lado este del quinto piso te pondrá ante otra serie de barreras controladas por un diamante. Las marcas del suelo te mostrarán dónde ponerte para disparar. Tan pronto como las barreras se muevan, prepárate para los enemigos.



9 Pesos y medidas

Sube las escaleras en la esquina noreste hacia el séptiemo piso y luego pasa a la balanza gigante. Tu plataforma bajará y la otra subirá. Tira la estatua pequeña de una platafor-ma a otra para que se igualen. Ve al sur.





Destruyendo a todos los insectos de la sala, aparecerá un cofre (con 50 rupias.) Usa ataques circulares o flechas desde lejos para limpiar la habitación.

10 Pinchos, rayos y hojas



Dispara una flecha al ojo del Beamos de la habitación sur para que no te dispare. Corre con el ritmo de los mecanismos de pinchos para llegar a las escaleras. Escala, enfréntate a los enemigos lagarto, y luego contra los artefactos de pinchos y el péndulo para conseguir una llave en la esquina noroeste.



Coge la pequeña estatua de la esquina noroeste y llévala hasta el interruptor del suelo. Colócala encima para que desaparezca la electricidad. Sube las escaleras hacia el norte.



Hay dos estatuas Armos en el extremo norte de la habi-tación oeste del octavo piso. Antes de entrar y hacer que la estatua te vea, usa flechas para destruir las pequeñas arañas y conseguir rupias. Luego, lucha contra la esta-tua para que la puerta este se abra.

11 Movimientos de caballero

Prepárate para una lucha en dos fases contra un auténtico maestro de la espada. Valdrá la pena, ya que la recompensa es el Cetro de dominio. Tu enemigo empieza siendo lento, por su armadura. Evita sus ataques y contraataca. Las habilidades especiales son muy útiles. Cuando hayas roto su armadura, aumentará su velocidad.





Una vez tu oponente no tenga armadura, se moverá más rápido, atacará sin avisar y se defenderá con su espada. Usa el Tajo trasero y el Tao relámpago contra él, o rodéalo sin usar el botón Z (para moverte más rápido) y cuando oigas que te ataca, entonces fíjalo con Z y empieza a atacarle.

12 Estatua encontrada

Coge el Cetro de Dominio del cofre en la habitación donde te enfrentaste al caballero, y úsalo para que la estatua de la cornisa por encima de ti cobre vida. La estatua es la pieza que faltaba del templo. Guíala hacia el disco bajo el aparato con forma de campana para transferirla a la siguiente habitación.



El Cetro de Dominio

El Cetro de Dominio dispara energía que da vida a objetos inanimados. Se moverán como tú lo hagas. Pulsa B para hacer que los objetos ataquen o salten.





13 Usa el poder

Pulsa el botón B para que la estatua que controlas cone l Cetro mueva su martillo. Úsala para destruir la puerta dorada. Luego, ya sabes lo que te toca hacer con las pequeñas estatuas que cobren vida.





La estatua no puede escalar. Pon una jarra o estatua pequeña en el interruptor del suelo para que la plataforma cerca de la puerta baje a tu nivel. Guía a la estatua a la plataforma, luego golpea la jarra con una flecha o posee a la pequeña estatua con el Cetro para que la plataforma suba.

14 El camino a otra campana



La estatua no es vulnerable a pinchos ni electricidad, así que haz que vaya por delante y que se pare sobre el interruptor. Luego, guíala por la zona que tiene pinchos, haciendo que estos den con nuestro indestructible compañero.



En la sala sur, haz que la estatua destruya los mecanismos de pinchos y Beamos. Revelarás un interruptor en el suelo. Guía la estatua hasta los azulejos blanchos en el extremo sur. Pon una pequeña estatua controlada con el Cetro sobre el interruptor para que suba la plataforma; luego guía la gran estatua a la campana.

15 Nuevas alturas

Guía la gran estatua a la primera plataforma de la balanza. Coge seis pequeñas estatuas por la habitación y ponlas en esa misma plataforma. Eso te dará la altura (mientras estés en la otra plataforma) para engancharte al punto por encima de la gran campana. Monta el aerodisco por la pista oeste.





Engánchate a la plataforma por encima de la campana y sigue una pista por el balcón del lado oeste. Coge el tesoro de rupias, enfréntate a un Espectro por su alma, y luego ve al oeste.

16 Armadura pesada



La puerta de la habitación oeste de la séptima planta se cerrará detrás de ti. Usa tu Zarpa para retirar la armadura de los Helmasaur. Derrótalos con la espada, y luego a los Armos. Con los enemigos fuera, se abrirá la puerta.



No dejes la sala todavía. Asciende hasta el balcón y pon pequeñas estatuas sobre tres de los cuatro interruptores. Usa la Zarpa para coger una pieza de armadura de la planta principal y úsala para el cuarto interruptor. Eso te dará acceso a la Gran llave.



Las pequeñas estatuas están repartidas por la sala. Una estará escondida en una gran carcasa. Usa el Cetro de Dominio para que se retire.

17 Una delicada balanza

Vuelve a la habitación que tiene la balanza. Lleva la gran estatua a la primera plataforma, y coloca cuatro pequeñas estatuas en la segunda. Eso igualará la balanza. Mueve la gran estatua a la segunda plataforma. El peso se descentrará. Tira las pequeñas estatuas a la primera plataforma, y quítate para recuperar el equilibrio. Finalmente, guía a la estatua a la gran campana.



18 A por el tesoro





Cuando llegues a la habitación que tiene el diamante y las barreras móviles, verás la estatua al otro lado de una valla. Usa el Cetro para que la estatua siga tus órdenes y pase la primera barrera. Luego golpea al diamante con una flecha para que se muevan las barreras. Guía la estatua al interruptor del suelo (desactivando la electricidad) y avanza hacia el cofre en la esquina noreste. Es una Pieza de corazón. Guía a la estatua a la siguiente habitación.

19 Rompe la pared

Estás de vuelta a la primera sala en la que encontraste el diamante que cambia de color y mueve barreras. Haz que la estatua pase las barreras y llévala hasta la campana.



20 Operación de corazón



Hay una Pieza de corazón al sur de la gran cámara redonda. Empezando en la cámara redonda, tira de la palanca del pedestal para que baje al suelo. Coge la estatua pequeña, y devuelve el pedestal a su posición original.



Coloca la pequeña estatua en uno de los interruptores del suelo cerca de la entrada sur. Coge la pequeña estatua (oeste del pedestal) y colócala en el otro interruptor del suelo. La plataforma de azulejos blancos te llevará a la puerta sur.



Corre a la esquina sureste de la sala sur y usa el Cetro para que una pequeña estatua al otro lado de un pasamanos cobre vida. Guíala hacia el norte hasta un interruptor. Pasa otra estatua por encima del pasamanos oeste y guíala a otro interruptor. Tu recompensa aparecerá.

21 Aplástalas

Vuelve a la habitación redonda y lleva el pedestal arriba; encontrarás la gran estatua. Dispara con el Cetro de Dominio y guíala al pedestal. Baja al suelo y usa el martillo de la estatua para golpear el suelo y destruir las arañitas. Con la última muerta, el campo eléctrico desaparecerá.





Antes de poner a la gran estatua bajo la campana (para mandarla al otro lado del templo), haz que rompa la puerta dorada que protege la cámara del Espectro. Transfórmate en lobo y roba el Alma.

22 Arriba y fuera

Usa la Zarpa para pasar por la puerta de la habitación oeste del tercer piso. Da vida a la gran estatua, haz que destruya a los Armos pequeños, y ve a la campana del segundo piso.

23 El regreso a casa

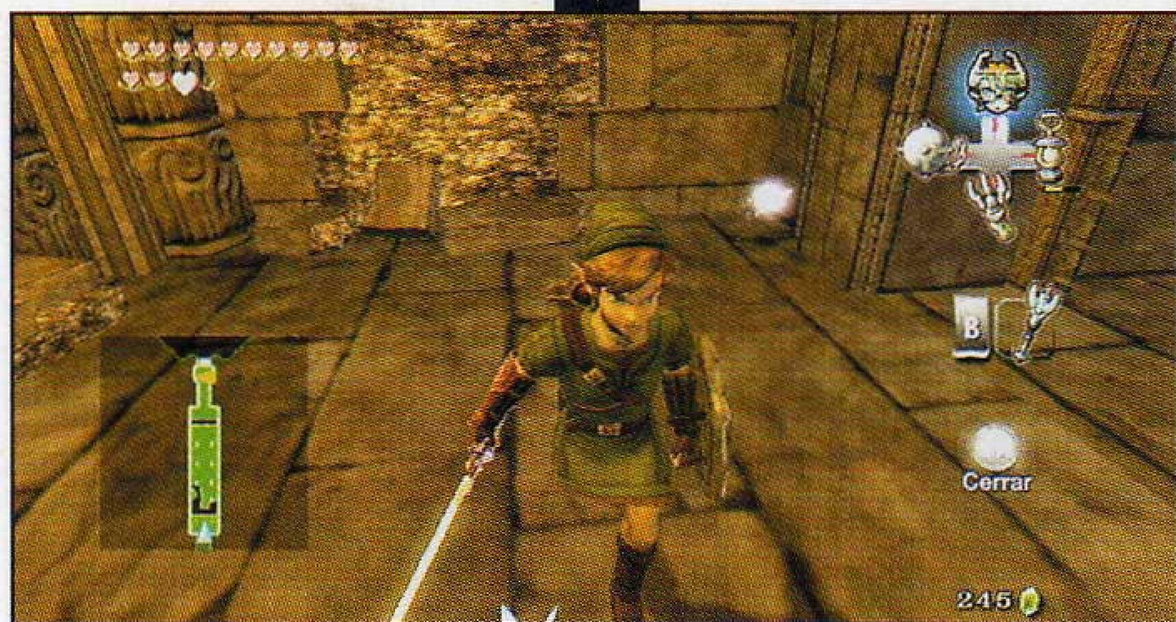
Ve a la entrada del primer piso para encontrar a la estatua esperándote. Dale vida otra vez y guíala a su lugar de reposa. La puerta principal se abrirá.



24 Abismos y péndulos

De camino a la sala del jefe, saltarás un agujero. Usa flechas para destruir las estatuas Beamos, y pasa por los péndulos. Coge una pequeña estatua y ponla sobre el interruptor para abrir la puerta. Crúzala, y usa el Cetro para mover la estatua. La puerta se cerrará y otra se abrirá.





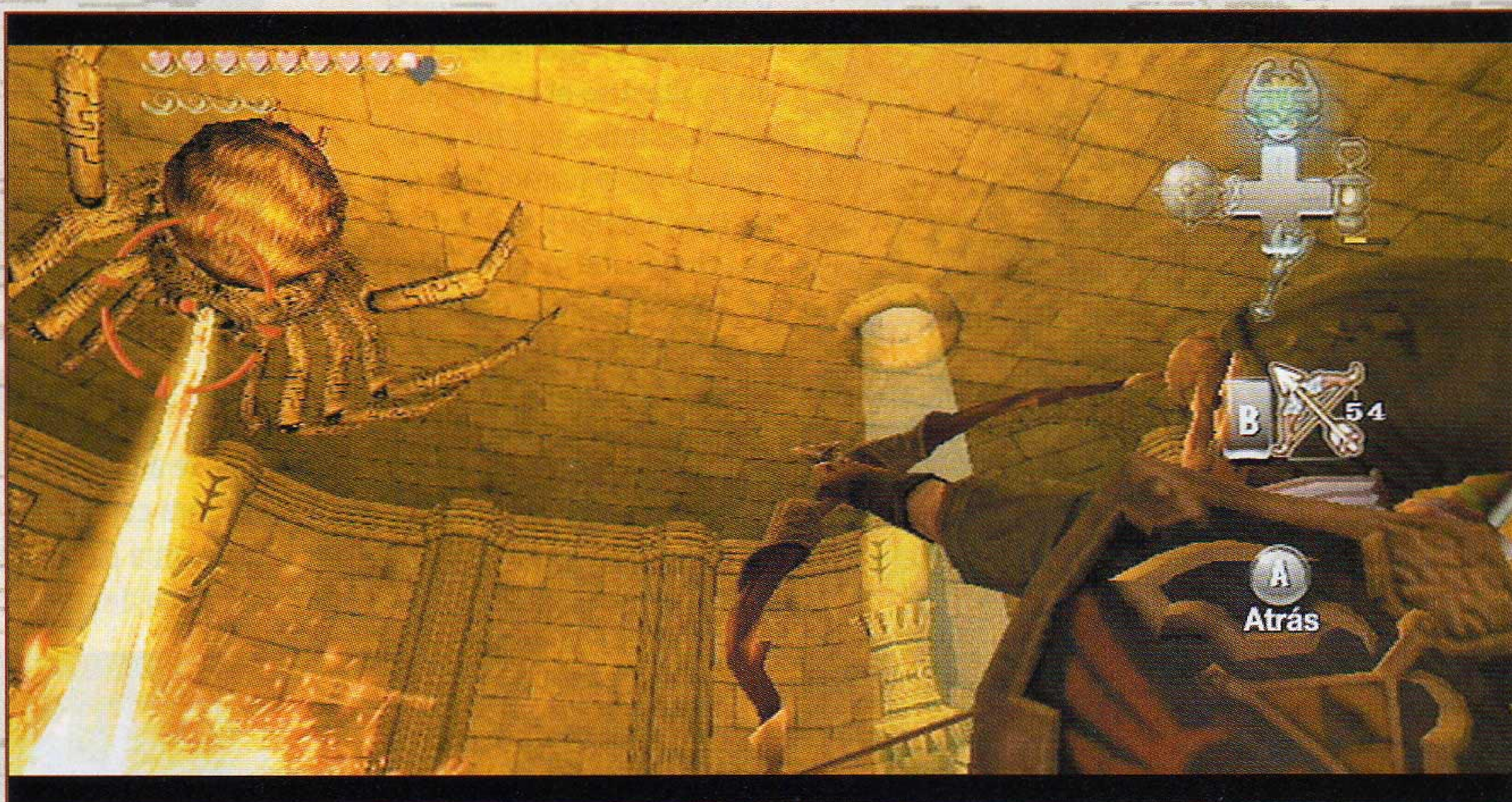
Antes de abrir la sala de la cámara del jefe final, busca una hada en una jarra. Guárdala en una botella vacía.

Araña Crepuscular—Armogohma

La gran araña Armagohma anda por el techo, suelta un gran grupo de arañitas, y dispara rayos desde el ojo de su espalda. Huye del rayo, zigzagueando, y destruye las pequeñas arañas para conseguir corazones y flechas.



Cuando se abre el ojo de la araña, golpea su punto débil con una flecha. Un solo disparo hará que caiga al suelo. Corre a la estatua más cercana a la araña, dale vida, y haz que golpee al bicho. Luego se levantará y volverá al techo. La destruirás tras hacerlo tres veces, pero el ojo seguirá vivo. Córtalo o dispárale flechas para finalizar la batalla. Obtendrás un Pedazo de espejo y un Contenedor de corazón.





Celestia



Las palabras de los Uca

La aventura de Link para recuperar la memoria de Ilia y encontrar seis símbolos ancestrales le llevará por todo Hyrule.

Poblado olvidado

a la Región de Lanayru

7

Piedra del Aullido

Collar de Ilia

C-39

8

9

Reino de Hyrule

C-32

12

6

C-17

C-34

C-45

C-31

C-33

13

11

17

2 10 16

14

5

C-41

15

C-37

Ciudadela

3

a la Región de Eldin

a la Pradera de Hyrule

1

4

a la Región de Farone

1 Una carta de amistad

Con tu aventura del Templo del Tiempo superada, regresa a la Tasca de Telma para conocer cómo les va a tus amigos aventureros. De camino, recibirás una carta de Leonardo referente a la memoria de Ilia. Como descubrirás por Telma, Shad ya está en Kakariko, así que ve a ver a ambos tipos.

De gran importancia

Si todavía no has encontrado al lobo dorado del cementerio de Kakariko para aprender una habilidad secreta, Leonardo te dará una buena excusa para ir. El misterioso guerrero te enseñará el Mandoble volador, un ataque con salto que golpea a múltiples enemigos.

2 Experiencia memorable

Leonardo cree saber cómo restaurar la memoria de Ilia. Primero tendrás que llevarle a Telma una carta que explica el proceso. Parece que un cetro de los cielos puede tener alguna conexión con el proceso de restauración de la memoria.



Ve al sótano de Leonardo para encontrar a Shad admirando una estatua. Cree que tiene algo que ver con los Uca, y que la memoria de Ilia está unida a la búsqueda de esas criaturas perdidas.

3 El médico

Dale a Telma la carta de Leonardo; te la cambiará por la factura de la tasta del doctor. Localiza su oficina en el extremo oeste de la avenida oeste del pueblo y entrega la factura. Por desgracia, el médico sólo pensar en por qué no puede pagarla.



Entra en la sala norte de la oficina del doctor y empuja la caja de madera para desvelar una mancha verde. Ahí debe estar la medicina que se mencionó.



Transfórmate en lobo y aprende el olor de la medicina. Usa tus sentidos para seguir el olor por la Ciudadela.

4 Atrapa al gato

El olor de la medicina te lleva hasta el gato de Telma, fuera de la tasca. Admite que robó la figurilla de madera de la oficina del médico, pero que se la robaron a su vez unos perros esqueléticos que aparecen en el sur del pueblo por la noche. Ve a la salida sur para encontrar esos monstruos.

5 La jauría ataca

Si vas hacia la pradera al sur del patio fuera de la entrada sur del pueblo por la noche, la jauría de perros de la que habló el gato saldrá del suelo. Derrótalos y conseguirás la figurilla de madera.





6 Los Goron saben

Lleva la figurilla de vuelta a Kakariko y muéstrasela a Ilia. La estatua le devolverá un poco de su memoria, y los Goron reconocerán su estilo de tallado de una aldea perdida. Goron Kong, el patriarca goron, irá a la entrada de esa aldea, al norte del Puente de Eldin. Síguelo dirigiéndote al punto rojo que aparecerá en tu mapa.

7 Recordado

Quizá hayas visto la entrada al Poblado Olvidado antes, pero estaba bloqueada. Goron Kong te despejará el camino y te advertirá de los peligros. Como sugiere, deshazte de ellos antes de que te vean.



El pueblo abandonado está lleno de enemigos que lanzan flechas. Antes de meterte en el pueblo, usa el arco con el Ojo de águila y úsalos para eliminar todos los que puedas. Mira los niveles superior, a través de las ventanas, y detrás de las cajas.



Comprueba los callejones traseros para encontrar enemigos. Puedes usar la Zarpa para llegar a los pisos superiores.



Mantén un ojo en el contador de la pantalla para ver cuántos enemigos quedan. Algunos se esconden en edificios; rompe las ventanas para llegar hasta ellos. Intenta eliminar tantos enemigos como puedas desde fuera de los edificios antes de entrar y atacar a los que estén fuera de rango de tiro.

8 Conociendo a Impaz

Después de derrotar a los 20 enemigos, la anciana Impaz saldrá de su casa. Te explicará cómo conoció a Ilia y te dará el collar de Ilia. El collar es esencial para restaurar su memoria.

12 El segundo símbolo

Encontrarás la segunda estatua al norte del Puente de Eldin, en el lado este. Usa el Cetro para mover la estatua y aprender el siguiente símbolo. Mientras estés allí, guía la estatua al extremo sur del puente y úsala como plataforma para llegar a la Pieza de corazón.

El último aullido

Antes de ir a Kakariko, localiza y activa la Piedra del aullido de detrás de los edificios del oeste. Tendrás que romper las ventanas para alcanzarla.

Recuperando la memoria

Cuando le des a Ilia el collar, recordará sus momentos con Link, y recuperará la memoria. Te dará el Silbato de Cerámica e importante información del Cetro de Dominio.

Una gran técnica

Ve a la Ciudadela y coge la salida norte. Tras la puerta encontrar el espíritu de un guerrero que te enseñará la última habilidad. El Gran Ataque Circular es una versión más poderosa de tu ataque circular; actívalo agitando el nunchako cuando tengas todos los corazones.



El Silbato de Cerámica

El Silbato de Cerámica lo creó Ilia para Link. Le permite llamar a Epona desde cualquier lugar, incluso sin hierbas en la zona.

9 Lectura real

Vuelve al Poblado Olvidado y muéstrale el Cetro de Dominio a Impaz. Al verlo se convencerá de que vale la pena darte el Libro de los Cielos.

10 Muéstraselo a Shad

Vuelve al sótano de Leonardo. Después de mostrarle el Libro de los Cielos, te enviará a investigar unos símbolos especiales cerca de estatuas. Te dará sus localizaciones en el mapa. Busca los símbolos. La magia del libro restaura el poder del Cetro de Dominio.

Una oportunidad de oro

Puesto que la misión de encontrar a las estatuas te llevará por todo Hyrule, es una gran oportunidad para buscar Insectos dorados, Piezas de corazón y Almas de Espectro que hayas dejado atrás. Después de darle a Maripola los 24 bichos, te regalará la Bolsa Gigante de 1.000 rupias. Con 20 Almas, Giovanni te dará su botella. Como con los insectos ganas mucho dinero, también puedes financiar la ruta de comercio goron. Tras donar 1.000 rupias, el puente oeste de la Ciudadela estará reconstruido. Si les das más, la Central del Lalomercado se expandirá a la Ciudadela y tendrá objetos especiales y grandes precios.

11 El primer símbolo

La primera estatua está en la sección sur de la Región de Eldin. Baja de tu montura cerca de la pared norte y sube por el borde para encontrar la estatua. Usa el Cetro de Dominio para sacarla de su alcoba y ponte sobre el símbolo para aprender parte de la palabra mágica.



13 Los símbolos tercero y cuarto



Ve al sureste de la Ciudadela desde la salida este. Encontrarás la tercera estatua en un pedestal en un anfiteatro. Usa el Cetro para mover la estatua y que funcione como un escalón entre el saliente de roca y el pedestal, y salta por ellos para llegar al símbolo. También puedes usar la estatua para llegar al cofre.



Otra estatua está en una alcoba al norte del Gran Puente de Hylia. Mueve la estatua y ponla bajo la vid. Agárrate a la planta con la Zarpa y cae sobre la estatua, y luego salta hasta el símbolo. La estatua también te ayudará a alcanzar el cofre de la alcoba oeste.

14 El quinto símbolo

Viaja al oeste desde el punto de transporte en el Desierto de Gerudo hasta encontrar bloques de piedra irregulares. Saca a la estatua, salta desde el bloque noroeste hacia ella, y luego al bloque donde está el síbmolo. El cofre cercano tiene 100 rupias.

15 El símbolo final

¿Recuerdas al vendedor de Aceite de candil en el Bosque de Farone? La última estatua está cerca. Destruye las rocas al noreste de su casa, mueve la estatua, y coge el último símbolo.

16 Gran cañón

Con los seis símbolos en tu poder, vuelve a Kakariko. Shad leerá la palabra mágica que te permitirá mover la estatua con el Cetro de Dominio. Detrás encontrarás un cañón arcano. Habla con Shad otra vez para que salga, y usa a Midna para transportar el cañón al Lago de Hylia.

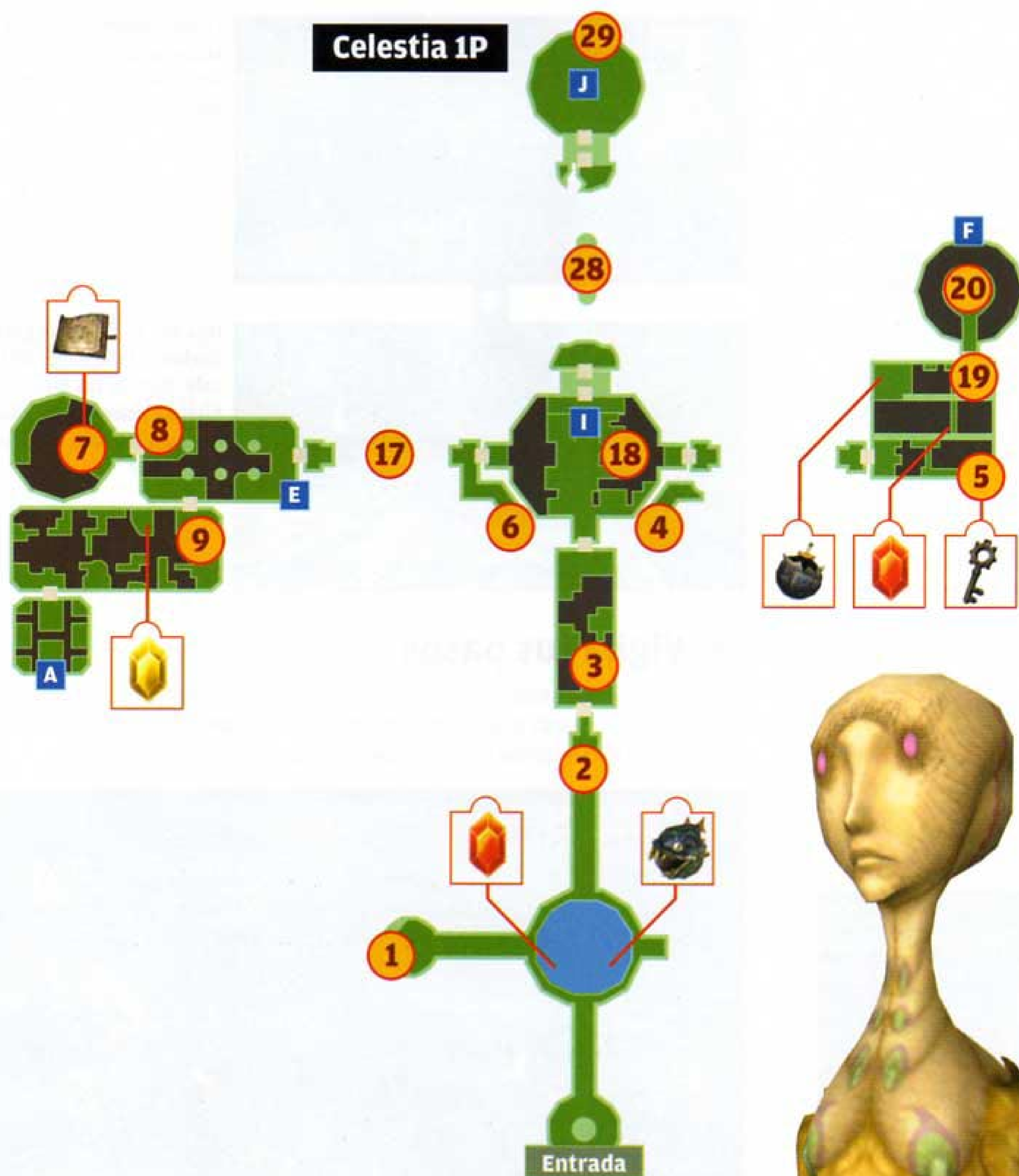
17 Dale, Tobías

Habla con Tobías. Pronto verá tu cañón y se ofrecerá a arreglarlo por 300 rupias. Paga y cuando esté arreglado úsalo para ser lanzado hasta Celestia.



Celestia

Por encima de las nubes flota una ciudad arcana. Guarda el último Pedazo de espejo y un maligno dragón.

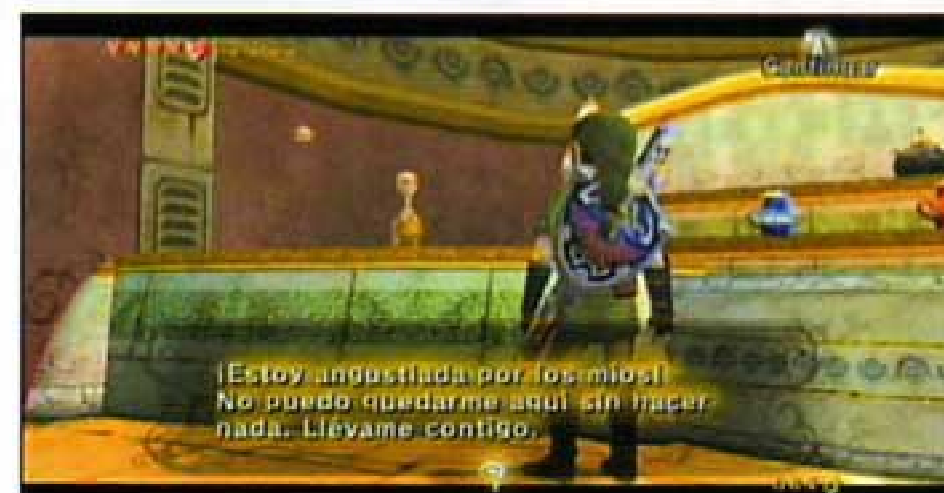


Agárrate bien

Celestia es un sitio con viento. Las rachas son periódicas, y especialmente peligrosas si estás cerca de agujeros. Ponte las Botas de hierro para asegurarte de no caer por los bordes.

1 En la tienda

Antes de entrar en la mazmorra, visita la tienda del oeste para almacenar los suministros necesarios aquí y no tener que bajar a tierra.



Ucayaya está por la tienda, al lado izquierdo. Habla con ella, y se unirá a ti en tu aventura en Celestia.

2 Disparo al cristal

Golpea el cristal azul por encima de la puerta norte para abrir el camino. Puedes darle con la Zarpa o con flechas, pero el viento podría cambiar la trayectoria de éstas.



3 Nunca viajes sin tu uca

Necesitarás la ayuda de los Uca para pasar la puerta norte. Te ayudarán a planear como si fueran cucos (tan sólo coge uno, y planearás al saltar.)



Los bloques azules caerán cuando te pongas sobre ellos. Si tienes que ponerte sobre ellos, corre. Usa la Zarpa sobre las columnas con enredaderas para alcanzar áreas más elevadas para saltar los agujeros.



Los grandes monstruos de la sala central son más peligrosos que sus versiones pequeñas. Puesto que no puedes quitar su armadura con la Zarpa, golpéales una vez para atontarlos, luego da la vuelta hasta su trasero y ataca. Alternativamente, puedes usar el Tajo trasero.

4 El ala este

Tienes que ir al este desde la habitación central, pero no hay manera de cruzar el abismo hasta la puerta. Afortundamente, hay una ruta alternativa. Usa la Zarpa para engancharte al saliente de la ventana que está al sur de la puerta este.



Puedes pasar por un agujero en la rejilla de la ventana. Ve por él y cae a la repisa inferior.



Extiende el puente usando el Aerodisco en el hueco exterior (pulsa el botón B repetidamente.) Usa la Zarpa para agarrarte a las enredaderas, luego cruza el puente.

5 Llega el dragón

Salva los agujeros del lado norte de la sala, luego engancha el objetivo rojo del sureste. Cae en la plataforma y coge la llave del cofre, luego usa la Zarpa en la rejilla para cruzar el abismo. Según vuelves hacia el puente de la sala central, un fiero dragón destruirá el puente. Engánchate a las enredaderas de los pilares para volver al céntro de la cámara.



6 Salvaje oeste

Corre por los bloques azules y entra en la puerta oeste. Cuando estés fuera, ve a la izquierda y gira otro grupo de engranajes con el Aerodisco para activar el puente. Equipa tus botas y pasa el puente, luego usa la llave para abrir la puerta.

7 Mapa de la ciudad

Mantén las botas equipadas para pasar la primera barrear de viento en el lado norte de la sala, luego usa la Zarpa en la columna repleta de enredaderas para superar el segundo. Entra en la puesta oeste y ve a la izquierda para conseguir el mapa y vuelve a la sala anterior.



8 Rompe el viento

Pasa por los bloques azules, luego cae y haz tu camino hacia la esquina sureste de la sala. Ve hacia el borde de la plataforma (verás un interruptor de cristal tras un pilar.)



Cuando golpees el cristal con la Zarpa, la barrera de viento de la esquina suroeste se desactivará.



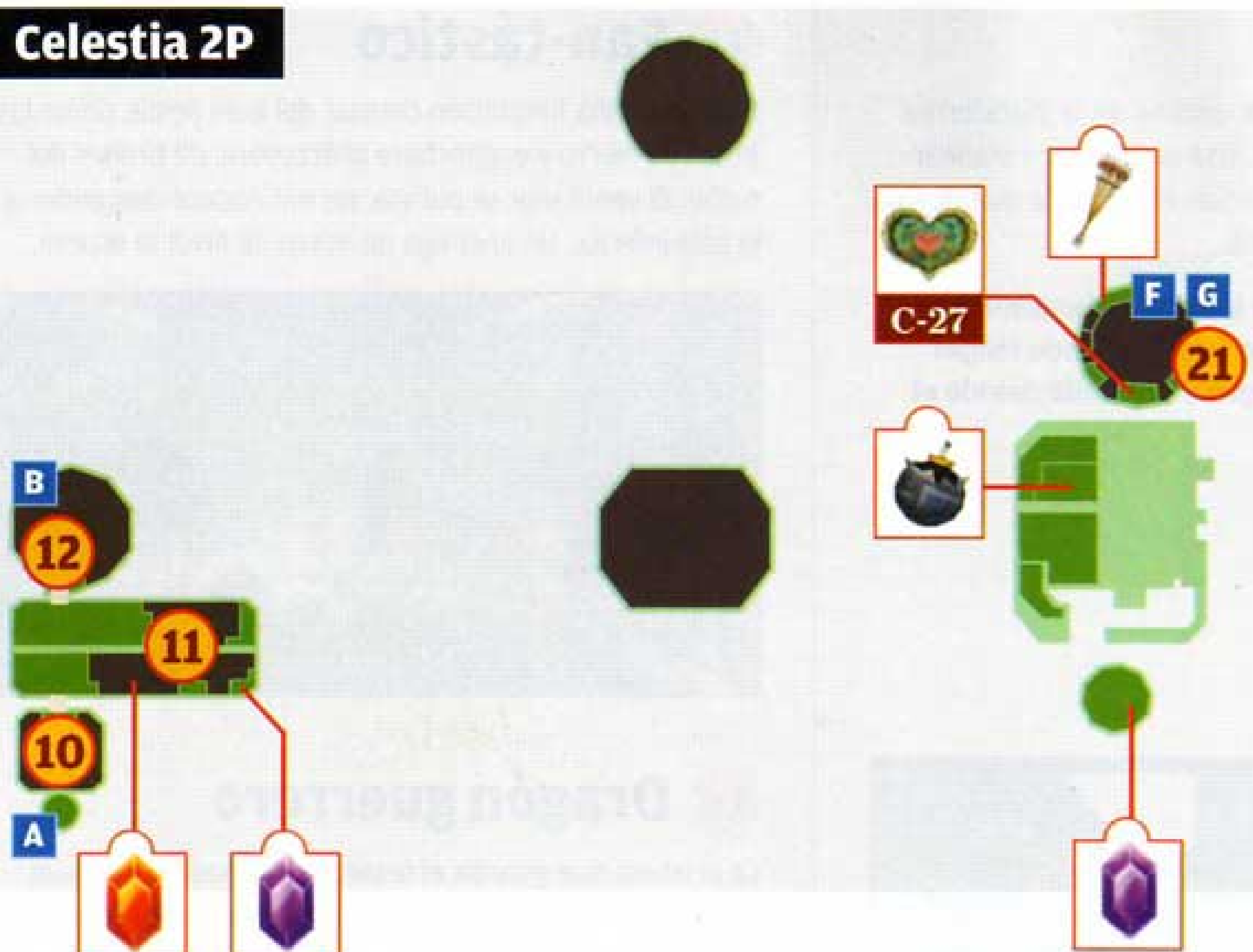
Una vez el aire haya parado, vuelve al lado oeste de la sala. Quítate tus Botas de hierro y corre por los bloques azules para llegar a la puerta sur.

9 Vigila tus pasos

Según saltas por la habitación con agujeros, sincroniza tus saltos para evitar los flujos de viejo que bloquearán tu paso periódicamente. Si tocas uno, te tirará al abismo. Usa la Zarpa para romper jarras lejanas y coger los tesoros.



Hay enemigos bajo algunos bloques. Usa el Bumerán tornado para sacarlos, o probablemente te tiren por los bordes.









10 Despierta al viento

Cuando derrotes a los dos grandes Lizalfos, una puerta se abrirá en el segundo piso. Haz tu camino hacia la abertura, usa la Zarpa en el adorno dorado del techo para activar el flujo de viento en el centro de la habitación.



Los enemigos de la sala son duros. Usa la combinación de bombas y flechas para eliminarlos desde lejos (y tirarlos por el abismo si somos afortunados.)



Cuando el ventilador empiece a girar, coge un uca y úsalo para planer por el flujo de viento, y luego por la puerta norte. Sincroniza tu salto para coger el aire del ventilador y aprovechar el impulso vertical.

11 Coge aire Uca

Antes de coger al Uca y cruzar al lado este, engancha el detalle en oro del techo para revelar un cofre que tiene 20 rupias. Coge un premio de 50 rupias del cofre del extremo este, luego usa un uca para pasar por el agujero de la pared norte. Usa la Zarpa en otro adorno de oro para crear otro flujo de viento, luego coge un uca y vuela por el agujero de la pared oeste. Sigue al norte por la puerta.



Si caes al fondo de la cámara, usa la Zarpa para volver al piso superior, o salta a la corriente del ventilador si hay alguno disponible (y tienes un uca.)



Si no tienes un uca, puedes agarrar uno con la Zarpa.

12 El largo camino abajo

Llegar a la base de la torres oeste es difícil. Empieza enganchándote al accesorio de oro por encima de la plataforma que está a la derecha de la puerta; de est emodo abrirás una puerta que necesitarás luego. Usa un uca para planear hasta la plataforma inferior y al oeste. Desde allí, flota a la plataforma inmediatamente inferior. Planea a la plataforma sureste que tiene el punto de enganche al lado, luego de saliente en saliente hasta la puerta.



Según bajas por la cámara, evita los vientos horizontales que soplan por la torre, ya que te tirarán. Cuando tengas que pasar por alguna zona peliaguda, salta sólo cuando el viento pare.





13 Fan-tástico

En la pequeña habitación circular del lado oeste, ponte las Botas de hierro y engánchate al accesorio de bronce del techo. El ventilador se parará, permitiéndote descender a la sala inferior. Un enemigo de mitad de nivel te espera.



14 Dragón guerrero

La criatura que guarda el tesoro de la mazmorra es un pequeño dragón armado con espada y escudo. Saca la Zarpa y apunta a la bestia según dé vueltas. Cuando ponga el escudo delante, tira de él hacia ti con la Zarpa, luego ataca con la espada. Después de varios golpes, cambia su patrón de ataque y empieza a volar por los agujeros de las paredes. Mira la sala para ver dónde aparece, luego engancha su escudo para acercártelo y dale con la espada.



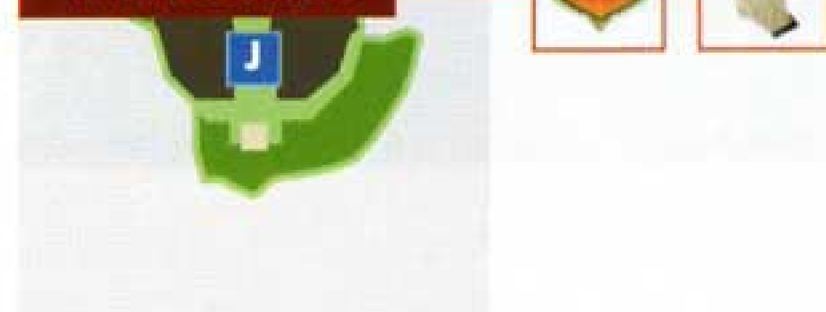




También puedes golpear al dragón cuando se tira para atacar; bloquea el golpe y contraataca. Si la criatura te daña, sin embargo, posiblemente te tire sobre uno de los bloques azules de los bordes de la sala. Quítate de ahí antes de que caiga.









Doble Zarpa

Derrotando al enemigo de mitad de la mazmorra, tendrás otra Zarpa, consiguiendo la Doble Zarpa. Con dos Zarpas, puedes engancharte a un lado y luego a otro sin soltarte.







Practica el uso de la Doble Zarpa enganchandote de camino a la cámara del jefe final. Después de engancharte a un punto del techo, baja para apuntar a otro punto de enganche o enrededaderas.



15 Escalada con Zarpa



Cuando vuelvas a la torre oeste, usa la Doble Zarpa para hacer tu camino, yendo en el sentido de las agujas del reloj. A mitad de camino verás otro adorno dorado en el techo. Tira de él para abrir una gran puerta.



Cuando se abra la puerta, baja pulsando abajo en el stick analógico. Cuando estés alineado con la puerta, engancha el objetivo rojo de la pared para pasar por la abertura en cuanto puedas.

16 Prepárate para los destrozos

Debes ir de pilar en pilar para cruzar la sala, pero cada uno empieza a caerse nada más engancharte a él. Ve de derecha a izquierda y de derecha a izquierda antes de caer al suelo (mantén Z para fijar cada pilar sucesivamente.) Un cofre cercano tiene la brújula.



17 Patrulla jardinera

Cuando te encuentres en el puente oeste, necesitarás engancharte al otro lado. Engánchate al acomplamiento en el lado inferior del puente, luego bájate y apunta a la planta enemiga en la zona cercana. Golpea al enemigo con la Zarpa una vez para atontarla, y otra vez para cortar el vástago. Cuando hayas alcanzado el final del puente, engánchate a las enredaderas y sube, luego entra en la cámara central.

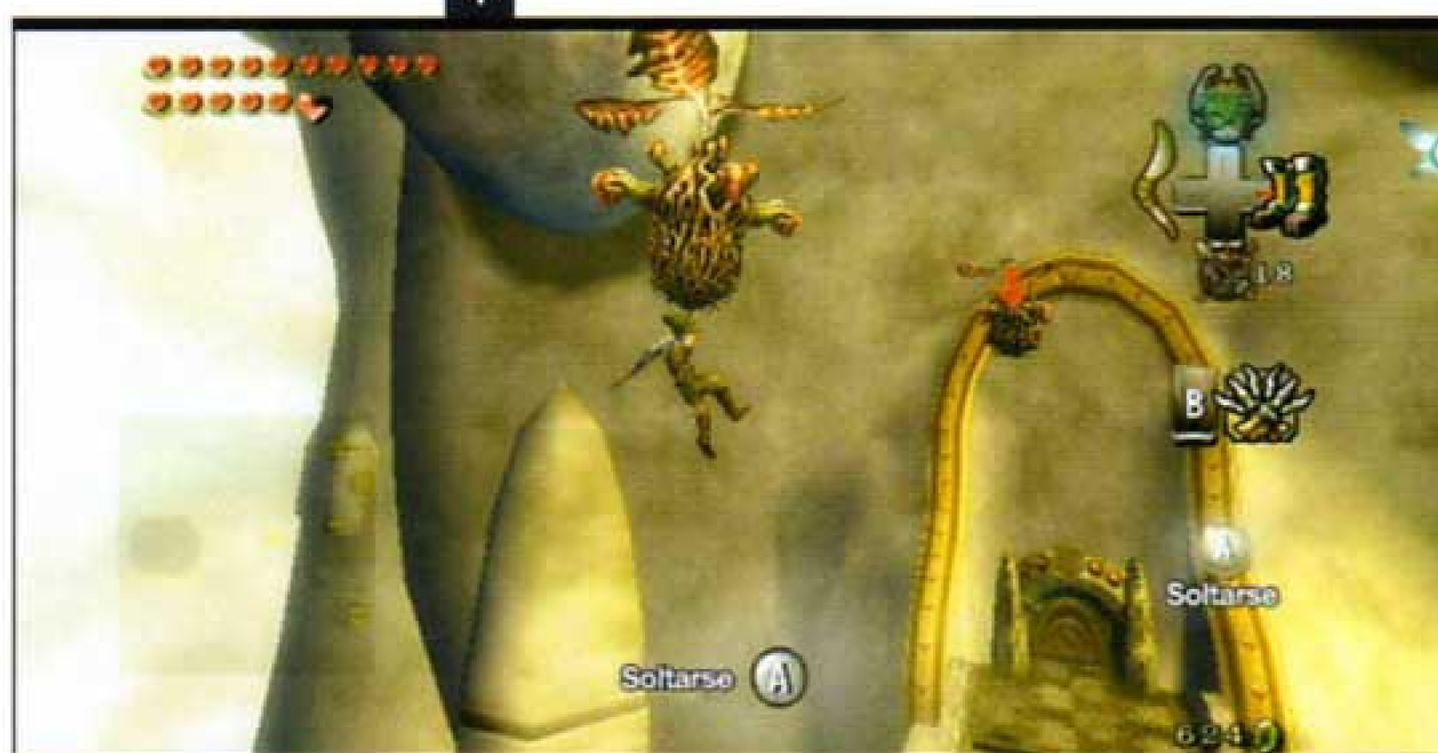


18 Viaje de vuelta

De vuelta a la sala principal, es el momento de usar la Doble Zarpa y regresar al lado este de la mazmorra.



Para tu viaje de vuelta al este, no necesitas subir a la ventana. Hay un punto de enganche en el techo entre los pilares del este; ve hasta allí con la Zarpa, luego engánchate al punto de apoyo por encima de la puerta y llega a la salida.



No hay puente, pero las plantas voladoras todavía siguen. Engánchate de planta en planta para cruzar el gran abismo. Acuérdate de no usar las Botas de hierro o arrastrarás hacia el abismo a las plantas.

19 Sobredosis de Zarpa

El ala este contiene una serie laberíntica de salas. Avanza por ellas con la Doble Zarpa.



Engánchate al punto de agarre del techo del extremo este de la sala, luego baja al siguiente nivel. Pasa por la serie de pilares inestables y cae al suelo. Ve al borde norte de la plataforma y engancha el punto de agarre en la pared alejada.



Mientras cuelgas de la pared norte en el segundo nivel del sótano, engánchate al punto de la derecha y luego desde ahí por la pared hasta alcanzar el cofre. Mira al sur y engancha el objetivo a la izquierda para luego hacerlo en otro panel de acoplamiento. Pasa por el agujero de la pared.



Salta al siguiente nivel. Tira a los enemigos usando la Zarpa o flechas con bomba. Luego engánchate al lugar en el que estaba la planta. Desciende y golpea el cristal y llega hasta la puerta recién abierta.



Usa las superficies y los puntos de enganche para subir dos niveles y llegar a la puerta. Puedes coger dos cofres opcionales en la zona, pero vigila a los gusanos que están bajo el suelo.

20 Maníaco del herbicida

Una gran planta, parecida a la del Templo del Bosque, bloquea tu camino. Atóntala con la Zarpa, córtala con la espada, y tira una bomba en el centro cuando esté expuesta. Luego engánchate a un pilar, y de ahí a las enredaderas cercanas.



21 Por la línea

Sube por el pilar cubierto de enredaderas y cae sobre la plataforma. Ve en sentido contrario al de las agujas del reloj y pasa por el pasillo estrecho para llegar al cofre. Continúa y agárrate al saliente de tu derecha. Salva el abismo para conseguir una Pieza de corazón.



Mientras bajas por salientes estrechos, mantén a los enemigos vigilados con flechas, flechas con bombas y el Bumerán tornado. No dejes que te tiren.

22 Sigue subiendo

Vuelve a pasar por el agujero y engánchate al pilar inestable. Desde allí, a otro pilar, y luego a la columna con enredaderas. Engánchate a la asidera del techo, y baja hasta la plataforma inferior, donde espera el enemigo.



La plataforma estrecha no deja mucho espacio para el combate, pero al menos tiene paredes y no te caerás. Usa habilidades como el Tajo trasero para derrotar a los enemigos con armadura.

23 Las plantas son la clave

Las lentas plantas flotantes te llevarán a la siguiente zona. Engánchate a la planta este para pasar la primera pared, luego a la del oeste para pasar la segunda pared. Engancha al vuelo la planta que va al sur. Mientras planeas, engánchate a la planta que flota sobre la isla, luego cae para encontrar un Espectro y un cofre.



Si te enganchas a la puerta equivocada, te golpearás contra la pared y caerás. Tendrás que esperar hasta que la planta vuele otra vez e intentarlo de nuevo.



Después del Espectro y el cofre, ve al norte por las plantas voladoras. Acorta o alarga la cadena de la Zarpa para pasar por el agujero de la pared, luego ve a la planta voladoras más al oeste. Llévala al saliente donde está la puerta.

24 Ten corazón

Después de dejar las ruinas llenas de plantas voladoras, lelgarás a una zona abierta que tiene más. Dispara a los enemigos voladores con flechas, luego engánchate de planta en planta para llegar al balcón sur. Pasa por la puerta para conseguir otra Pieza de corazón.



25 Lobo sobre cuerdas

Usa las plantas para engancharte a la estructura central. Ve por la puerta y elimina a los enemigos, y luego sube por las enredaderas del noreste. Conviértete en lobo y cruza por las cuerdas. Cuando llegues a la mitad, gira a la izquierda. Vuelve a ser humano para matar a las arañas y cruza las vides, luego hazte lobo otra vez y cruza más cuerdas.





Encontrarás un Espector cerca del cofre más alejado. Usa los sentidos para conseguirla. Ten cuidado por las dificultades al moverte, y ataca sólo cuando esté bajo.

26 La llave de la ciudad



Retrocede por las cuerdas y las enredaderas, y procede en el sentido de las agujas del reloj en la zona. Cruza la puerta, luego engánchate al techo hacia la derecha. Ponte las Botas de hierro y engánchate al adorno del techo para apagar el ventilador, y baja a por la Gran llave.

27 Un hombre con ventilador



Baja por el agujero del suelo para llegar al tercer nivel. Abre el cofre. Luego engánchate al techo y baja, pero no te sueltes. Mientras cuelgas, engancha el adorno de bronce del techo. Equipa luego tus Botas de hierro para encender el ventilador. Cae al suelo y entra por la puerta norte.

28 Paneles de viento

Gracias al viento creado por el ventilador gigante, los grandes paneles girarán. Engánchate a sus lados y salva el abismo de panel en panel. Al final, engánchate en frente del ventilador para llegar al cofre, luego cae y cruza la puerta.



29 Doble dragón

Cuando entres en la torre del norte, tendrás que luchar con dos de los pequeños dragones que viste antes. Cuando los hayas derrotado, engánchate a las rejilla de la pared, y luego al panel. Usa la Zarpa para golpear el cristal y que los paneles giren. Engánchate de panel en panel para escalar la torre.



Cerca de la parte superior, tendrás que golpear otro interruptor de cristal para que el último panel rote. Cuando esté girando, engánchate al objetivo por encima de la puerta y luego suéltate al saliente y entra en la sala final.



Argorok - Dragón de las Sombras

Incluso después de entrar en la guarida del enemigo, necesitarás ir un poco más allá antes de que muestre. Engánchate a la rejilla que está en el pilar cerca de la puerta, y desde ahí a las enredaderas. Escala por ellas hasta la zona superior, donde aparecerá Argorok.







El jefe puede volar por encima de la zona de combate y desplegar sus alas para intentar tirarte. Equipa las Botas de hierro para evitar sus fuertes vientos.



Al dragón también le gusta lanzarse al campo de batalla para intentar pillarte con sus garras o tirarte con su movimiento. Puedes evitar cuando se lance hacia ti, y con las Botas de hierro evitar los efectos del viento que mueve.

La clave para ganar es quitarle la armadura a Argorok. Cuando la criatura baje, usa la Zarpa para engancharte a la punta de su cola, luego equipa las Botas de hierro para tirar al suelo al monstruo y destruye parte de la armadura. La manera más fácil de luchar contra Argorok en estos momentos es engancharse a uno de los pilares, y luego enganchar su cola cuando se acerque. No puedes atacar al dragón después de tirarlo al suelo, pero al menos si lo haces varias veces, acabará perdiendo su armadura.



Cuando Argorok haya perdido su armadura y la joya de su espada se vea, empieza a llover, haciendo que surjan plantas del suelo y floten por la zona. Usa la Doble Zarpa para escalar adelante y atrás entre pilares y alcanzar el círculo de plantas flotantes. Espera hasta que el dragón alce su cabeza, luego mantén el botón Z y ve de planta en planta para evitar sus llamas. Cuando se apague el fuego, usa la vista para apuntar de la Zarpa para engancharte a la espalda de Argorok y atacarle repetidamente en la joya. La bestia caerá al suelo, permitiéndote escalar y repetir el proceso.





Después de que Argorok reciba mucho daño, respirará fuego dos veces seguidas. Gira y engánchate en la otra dirección para evitar el segundo ataque, luego prepárate para saltar a su espalda y atacar la joya. Una vez hayas repetido esa secuencia de ataque unas tres veces, volará y explotará.

Palacio del Crepúsculo



Reino de Hyrule



Es tu regreso al Circo del Espejo. Pero antes, explora la gran Hyrule.



Ejercita el corazón

Antes de abandonar el Circo del Espejo, busca en el reino las Piezas de corazón y Almas de Espectro que no tengas (tienes las listas en las páginas 144 y 153.) En este momento, deberías tener la mayoría.

Mejora de armadura

Si no has donado 1.000 rupias a los Goron de Kakariko para arreglar el puente, deberías tener dinero para hacerlo ahora. Abrir la ruta de comercio permitirá que Lalo amplíe su negocio en la Ciudadela, donde podrás comprar la Armadura mágica.



Vaya prueba

Ahora tienes todo lo necesario para adentrarte en la Caverna de las Pruebas (en el Desierto de Gerudo); consulta la página 113. Acumula bombas, pociones y flechas antes de entrar en la cueva de cincuenta pisos. Más detalles en la página 163.

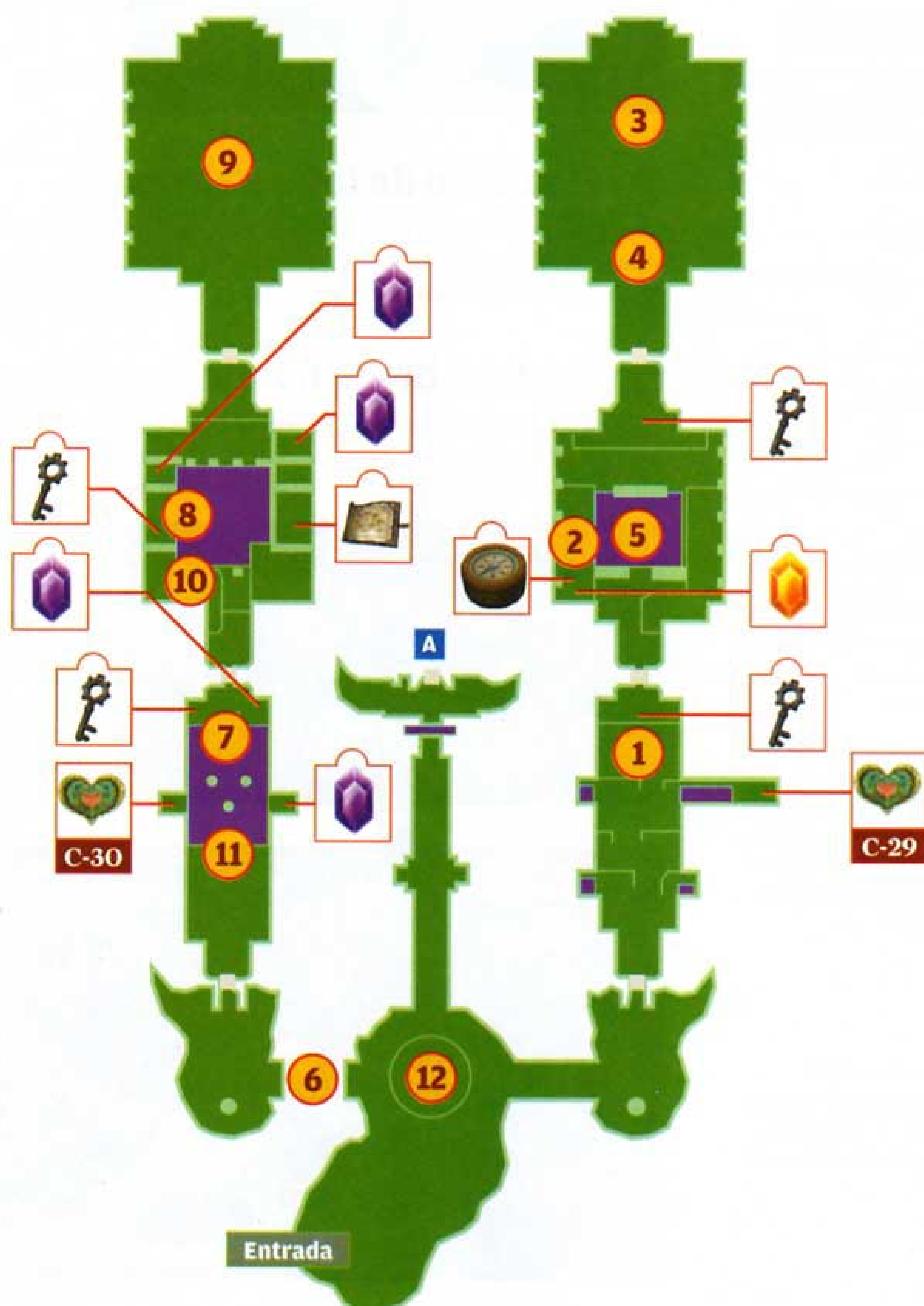
1 La Princesa del Crepúsculo

Cuando vuelves al Circo del Espejo y unes las piezas del instrumento místico, el espejo abrirá un pasaje al Palacio del Crepúsculo del reino crepuscular, y los guardianes revelarán la auténtica identidad de Midna. Ella es la Princesa del Crepúsculo.



Palacio del Crepúsculo

Zant gobierna el mundo crepuscular. No dejes que su imagen ubicua te intimide en el palacio.



1 Cazacabezas

Ve al lado este del exterior del palacio y abre la puerta. Te las verás con enemigos de poca monta y dos criaturas mágicas que parecen la cabeza de Zant. Saldrán y entrarán en la sala. Usa la espada contra ellas. Obtendrás una llave a cambio.



Las cabezas de Zant escupen balas mágicas. Usa el Ataque de escudo para devolverlas. Cuando la magica dé en una cabeza, quedará atontada unos momentos.

2 Para el cofre

Ve a por la puerta y sigue al norte. Hay una llave en el cofre en el extremo norte de la siguiente habitación. De camino, pasarás una niebla negra que te transformará en lobo. Usa tus sentidos para cazar una criatura con la forma de la cabeza de Zant. Al derrotarlo, aparecerán dos más. La del suelo tiene la brújula. La otra tiene 100 rupias.



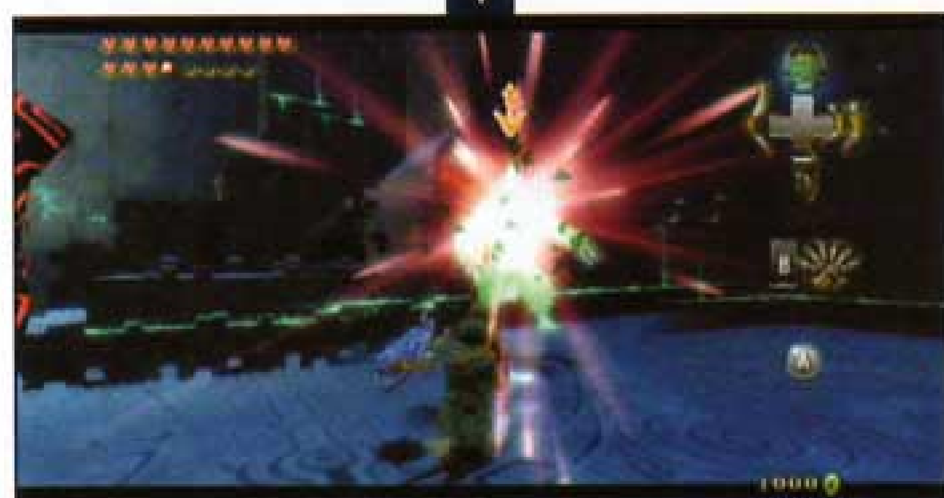
Bestia de sombra

La niebla negra, que nace de los Espejos del Crepúsculo, transforma a Link en lobo y dificulta la visión. Usa los sentidos caninos para ver en la oscuridad.

3 Tú contra Zant: primera ronda

Has estado esperando para vértelas con Zant. Harás lo más parecido a ello en la cámara noreste del primer piso. La imagen fantasmal de Zant te encerrará en la sala y conjurará enemigos, un grupo cada vez. Zant debe ser tu objetivo principal.





La imagen fantasmal de Zant aparece por la arena durante unos segundos. En cuanto la veas, lánzate a por ella. Si puedes atacarla antes de que invoque a los secuaces, no tendrás que vértelas con otras criaturas.

El poder del Taiyo

El objeto del extremo norte de la sala noreste es un Taiyo. Tiene el poder de cortar la niebla negra y revivir al pueblo de las sombras.

4 Carrera por el Taiyo

Ataca la mano de la estatua en el extremo norte de la sala para que suelte el Taiyo. Coge tu recompensa y corre al centro de la sala. La mano cobrará vida. Su objetivo es robarte el Taiyo. Ponlo en un hueco en el suelo para que aparezcan unas escaleras. Deja el Taiyo, sube las escaleras, y luego usa la Zarpa para recuperar el brillante tesoro.



La mano cobrará vida cuando te acerques al hueco del centro de la habitación. Deja el Taiyo en el hueco, sube las escaleras, y usa la Zarpa para recuperar el Taiyo antes de que la mano lo coja.



Si la mano se te acerca demasiado, usa la Zarpa para atontarla. No la puedes destruir, pero puedes detenerla.

5 Corta la mano

Mientras estés en el palacio, la mano perseguirá al Taiyo. Ve al sur. Cuando estés en la mitad de la sala, coloca el Taiyo en el hueco del medio para que aparezcan unas escaleras. Sube las escaleras y luego coge el Taiyo con la Zarpa desde arriba para recuperarlo. Si la mano lo coge antes que tú, dale a ella con la Zarpa.



Tan pronto como llegues a la cima de las escaleras, usa la Zarpa sobre el Taiyo para sacarlo. Si la mano está cerca del Taiyo, golpéala. De camino por el borde del lado este de la sala, lanza el Taiyo por encima del desnivel y luego súbete.



Encontrarás un grupo de enemigos en la sección suroeste. Si las plantas te cogen, se te caerá el Taiyo. Corre entre ellas y sigue corriendo luego para evitar a la mano.

6 El pueblo de las sombras

La mano no puede dejar el palacio. Cuando estés fuera, el Taiyo estará a salvo. Úsalo para quitar la maldición del pueblo de las sombras, luego ponlo en uno de los dos huecos en el área central. Una plataforma cuadrada surgirá. Móntala hacia el lado oeste.

7 Vuela sobre la niebla

Montarás unas plataformas azules en tus primeros pasos del viaje por el ala oeste del palacio. Una cabeza de Zant te disparará según avances. Usa el Ataque de escudo para devolver los disparos. Derrota a la cabeza (una vez estés en el extremo norte) para que aparezca una llave.



Engánchate a un punto de la pared, y desde ahí al techo. Usa el stick analógico para bajar un poquito y poder ver la plataforma que hay por debajo. Cuando esté justo debajo de ti, déjate caer. Salta por las plataformas, devuelve los disparos enemigos, y avanza hasta suelo firme.



8 Trampa del mapa

Seres de las sombras te encontrarán en la habitación del medio oeste. Ve a la niebla para convertirte en lobo, y usa la energía oscura de Midna para librarte de las bestias. Una batalla con cabezas de Zant será lo siguiente. No será necesario agudizar los sentidos (limitando el campo de visión) para verlos, ya que se mantienen fuera de la niebla. El premio es el mapa.



Engánchate a la pared del extremo norte de la habitación. La nueva altura te dará acceso a un punto de enganche en el techo. Avanza hacia los cofres desde ahí.



El mapa de la mazmorra está en el cofre más al sureste de los cuatro. La llave está en el del suroeste.

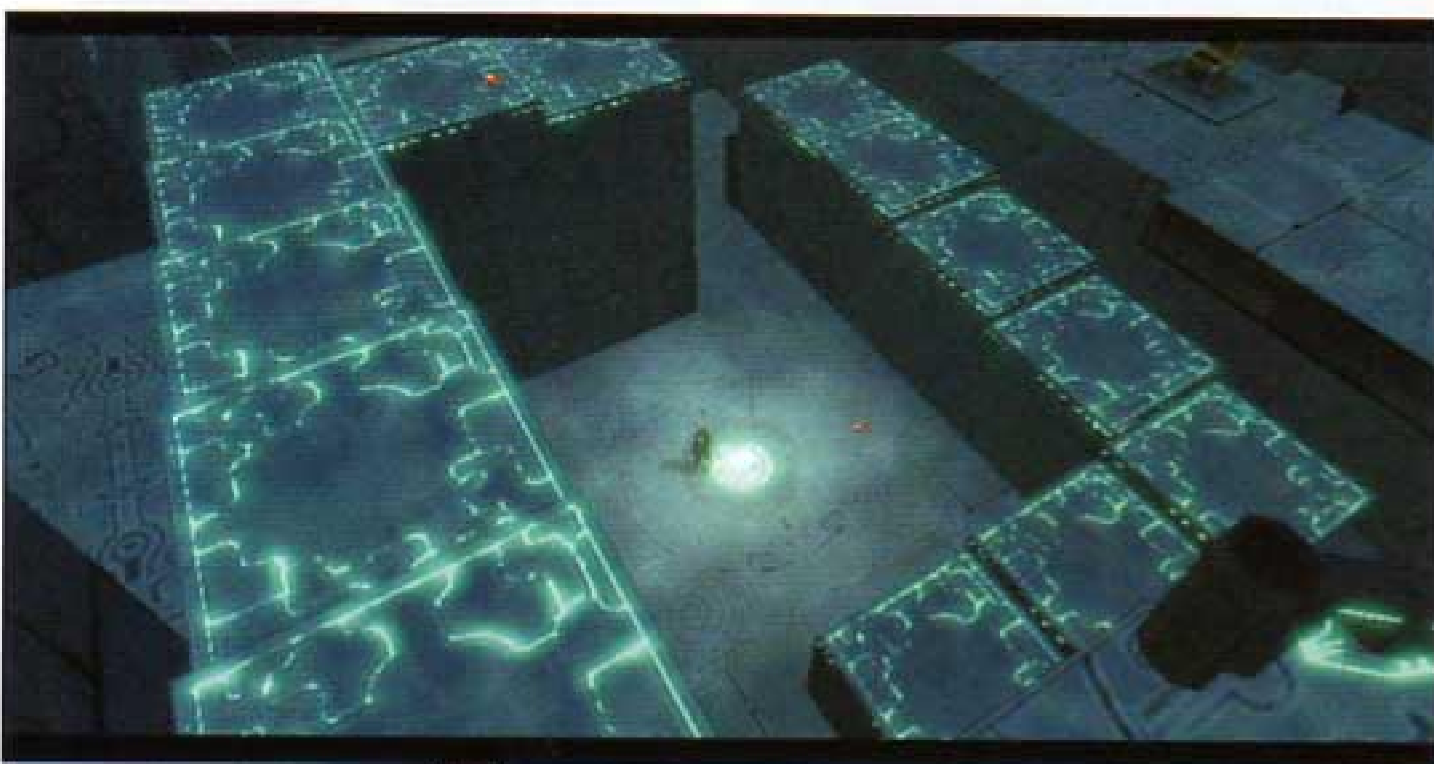
9 Tú contra Zant: segunda ronda

En tu segunda lucha por un Taiyo, Zant aparecerá en forma fantasmal otra vez y enviará un grupo de enemigos. Cuando le des lo suficiente a Zant como para que se reagrupe, los enemigos desaparecerán. Después de robar el Taiyo e ir al hueco del centro de la sala, darás cuenta de unos enemigos más. Elimínalos rápido; se acerca la mano.



10 La ruta oeste

Poniendo el Taiyo en el hueco del centro de la habitación del medio oeste, harás que una alta estructura se alce. Ve al extremo norte de la sala, y luego al lado oeste. Sube la estructura y coge el Taiyo una vez llegues a la esquina suroeste.



Si llegas a la ranura mientras la mano entra en la sala, la estructura que sale desde el suelo bloqueará su camino. Esto te dará tiempo para algunas acrobacias aéreas. Engánchate en la pared norte, y luego al oeste. Cae, y sube a la estructura. Ve al sur y luego usa la Zarpa para coger el Taiyo de la esquina suroeste.





11 Hacia el final

Necesitarás flotar por encima de la niebla en la sala noroeste para llegar a la salida. Monta las plataformas hasta una torre que tiene dos orbes oscuros. Se iluminarán cuando estés cercza, creando una plataforma móvil que te llevará al extremo sur.





Si caes en la niebla, usa la Zarpa para atontar a la mano, luego avanza a un orbe en el extremo norte de la sala. Iluminándolo aparecerá una plataforma. Monta en ella para volver al punto de partida.

12 Ilumina la Espada

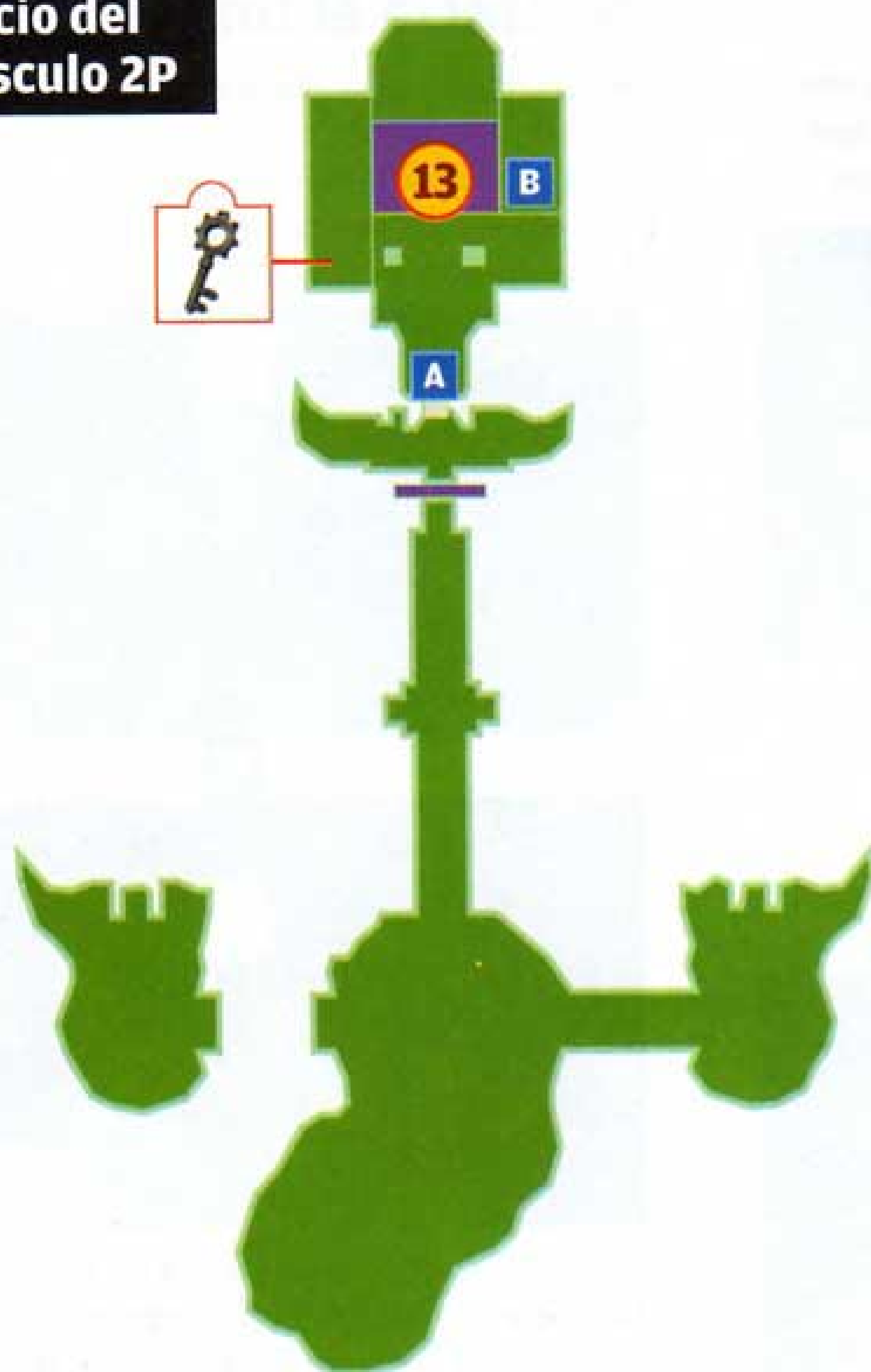
Cuando llegues al exterior del palacio, levanta el maleficio de otro miembro del pueblo de las sombras, luego pone el Taiyo en el otro hueco de la sección central. Tu premio es la Espada Maestra imbuida en luz.

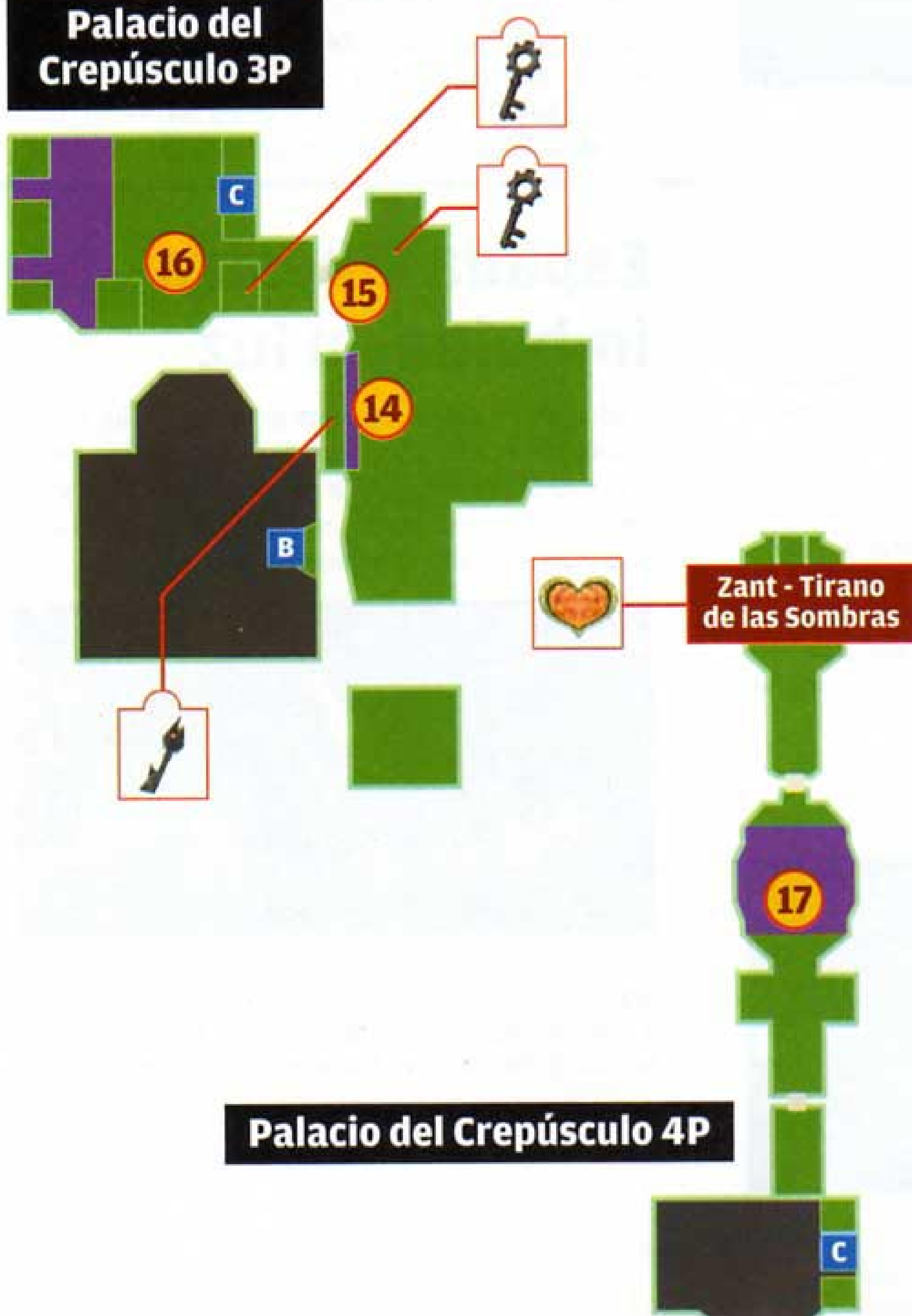
Espada Maestra imbuida en luz

El poder de los Taiyos envuelven en energía de luz a la Espada Maestra. Esta nueva y más poderosa versión de la espada puede eliminar a la niebla oscura y derrotar a muchas criaturas de las sombras de un solo golpe. Úsala para mantener tu forma humana en la niebla.



Puedes probar el poder para levantar la niebla de la Espada Maestra imbuida en luz volviendo a las alas este y oeste del palacio para coger los cofres sumergidos en la oscuridad. Podrás coger dos Piezas de corazón.





13 Ilumina la habitación

El ataque circular debería ser tu técnica favorita para despejar la niebla. Usa el movimiento para limpiar el aire en la primera cámara de la sección central del palacio. Pon los Taiyos en los huecos del suelo para que aparezcan unas escaleras. Súbelas, ilumina el orbe para que aparezca una plataforma cuadrada y móntate hasta la esquina noroeste. Lucha contra las cabezas de Zant por una llave. Gira para iluminar tres orbes más, y monta en la plataforma hasta la salida.



Los dos Taiyos de la sala no pueden deshacer la niebla hasta que estén en sus huecos. Usa ataques circulares para eliminar la niebla y poner los Taiyos en su lugar antes de que la oscuridad regrese.



Cuando llegues a la esquina suroeste, derrota a las cabezas de Zant, coge la llave, y gira para iluminar los tres orbes. Una plataforma aparecerá donde estés y te llevará a la puerta cerrada del tercer piso.

14 Mira tras la cortina

Pasa por la cortina de niebla en el lado oeste de la primera sección del tercer piso, luego usa la Zarpapara llegar al punto elevado para descubrir la Gran llave.



Tras tu paso al lado oeste de la cortina de niebla, derrota a los enemigos que te rodean. Si intentas engancharte a la siguiente plataforma sin derrotar a las criaturas, una de ellas podría tirarte al abismo.



15 Las cabezas primero

Antes de coger la llave, tienes que derrotar a las cabezas de Zant en la sección este del tercer piso. Ilumina los orbes, súbete a las plataformas y caza las cabezas.



Ve a los orbes del borde este y haz un ataque circular para iluminarlos y que aparezca una plataforma. Te elevará al balcón sur, donde la primera cabeza de Zant te espera.



Después de derrotar a la primera cabeza, golpea a dos orbes más para activar la plataforma. Tres cabezas atacarán; derrótalas. Obtendrás una llave como premio.

16 El largo camino arriba

Una niebla negra flota sobre el suelo de la altísima habitación, al norte. Usa el ataque circular para eliminar la niebla, luego ilumina los cuatro orbes en el centro para empezar a saltar y escalar hasta la zona superior.



Tras encender los orbes, una plataforma te levantará. Cae sobre la plataforma más al este. Montarás dos plataformas más. Cae sobre la del norte para ir hasta el obrde este. Engánchate al borde. Salta a otra plataforma y ve al oeste. Engánchate a un punto de agarre en la pared oeste y derrota a la cabeza de Zant.





Mira arriba desde el borde de la plataforma del centro oeste para ver un sitio de enganche. Engánchate al centro de la sala. Baja un poco mientras cuelgas, y cae a otra plataforma. Dirígela a la sala este para enfrentarte a una cabeza de Zant. Consigue una llave pequeña de un cofre, y ve a la puerta.

17 A por las sombras

Te enfrentarás a una gran serie de criaturas de las sombras de camino a la cámara de Zant. Puedes destruirlas fácilmente con un solo golpe de la Espada Maestra imbuida en luz.



La locura del Rey Zant

Uno de los premios por llegar hasta la cima del Palacio del Crepúsculo es descubrir el pasado de Zant. ¿Qué le sumergió en la oscuridad? Un monólogo del enloquecido líder lo revelará todo.



Años de opresión y promesas incumplidas convirtieron a Zant en un maníaco incomprendido. Deseó un camino para buscar un mejor lugar en la vida.



La depresión de Zant lo hizo vulnerable a una fuerza malvada que quería mezclar oscuridad con la luz y fundir para siempre el reino en las sombras. Entonces se convirtió en la principal amenaza de Hyrule.

Zant—Tirano de las Sombras

Tu lucha contra Zant es un viaje tornado por Hyrule en seis paradas. Usarás toda suerte de armas y herramientas para derrotar a la criatura con la Espada Maestra imbuida en luz. Zant cuenta con rápidos ataques de energía que no podrás devolver con tu escudo. Evita los ataques mientras te preparas para el ataque.



Primera fase

La primera parte del combate tiene lugar en la zona del enemigo final del Templo del Bosque. Zant salta sobre el líquido venenoso. Golpéale con el Bumerán tornado para atraerlo, y luego dale con la Espada Maestra imbuida en luz.





Cuando Zant empiece con disparos rápidos, usa tu escudo para defendert, y Z para fijarlo. Dispara el Bumerán tornado para traer a Zant a la orilla y luego golpéalo con algunos Tajos voladores.

Segunda fase

La segunda batalla tiene lugar en las Minas de los Goron, donde el disco gigante flota sobre la lava. Zant se transportará de lugar en lugar por el borde y saltará arriba y abajo para intentar tirarte a la lava. Usa las Botas de hierro para mantenerte firme. Cuando Zant empiece a dispararte, quítate las botas y ataca mientras descanse.





Mientras Zant salta por el borde del disco, no hay nada que puedas hacer salvo esperar en el centro con las Botas de hierro puetas. Cuando el disco pare, usa tu escudo para protegerte mientras cargas hacia el enemigo. Deberías conseguir golpearle para cuando pare de disparar. Dale varias veces con la espada.

Tercera fase

La tercera fase de la lucha tiene lugar bajo el agua. Necesitarás el Traje Zora, las Botas de hierro y la Zarpa. Zant saldrá de un casco gigante. Después de que se abra, empezará a dispararte. Evita los disparos y usa la Zarpa para atraerlo hasta ti. Húndete gracias a las Botas de hierro y atácalo con la espada.





Después de golpear varias veces a Zant con la espada, cuatro cascos gigantes saldrán del océano. Zant estará en uno de ellos y ataca antes de que él lo haga. Golpéale con la Zarpa otra vez, y luego con la espada.

Cuarta fase

Es el momento de ir al Templo del Bosque otra vez. En esta ocasión Zant saltará por los postes de los babuinos. Acércate mientras te dispara, y usa el botón A para golpear su poste dos veces. Esto hará que caiga al suelo. Corre hasta él y atácale duro con la espada.





Quinta fase

Estarás en las Ruinas de Pico Nevado. Zant empieza como un gigante flotante. Equipa el Mangual y mira su reflejo en el hielo; muévete para evitar que caiga sobre ti. Cuando caiga, golpea uno de sus pies con el Mangual. Se hará más pequeño y correrá. Síguele y dale con la espada.







Después de usar el Mangual para golpear al gigante, se convertirá en enano. Observa su camino y recórtalo para acercarte; entonces ataca con la espada.




Fase final

En la última sección de la lucha, estarás fuera del Castillo de Hyrule, en una zona delimitada por una barrera mágica. Zant te atacará de tres modos diferentes. Dos de ellos te empujarán hacia la barrera. Mientras se prepara para empezar, podrás darle varios cortes y tajos fácilmente. Luego girará. Defiéndete con tu escudo y permanece alejado de los bordes de la arena. Cuando pare de girar, se mantendrá en el mismo lugar unos segundos, mareado. Es tu oportunidad para golpearle con todo lo que tengas. Su tercer ataque consiste en correr hacia ti, blandiendo sus espadas. Una vez más, usa tu escudo para parar su acero y mantente alejado de los bordes. Con un poco de paciencia, conseguirás dar buena cuenta de la bestia.







Mientras Zant gira por la arena, fíjale y aléjate. No puedes dañarle mientras gira, pero sí puedes pararle un momento cuando ha acabado de girar e intenta recuperar la compostura.





Su ataque maníaco, que hace que se transporte por la arena, debe ser esquivado. Huye de él y no permitas que te acorrale. Seguirá con otro ataque giratorio.

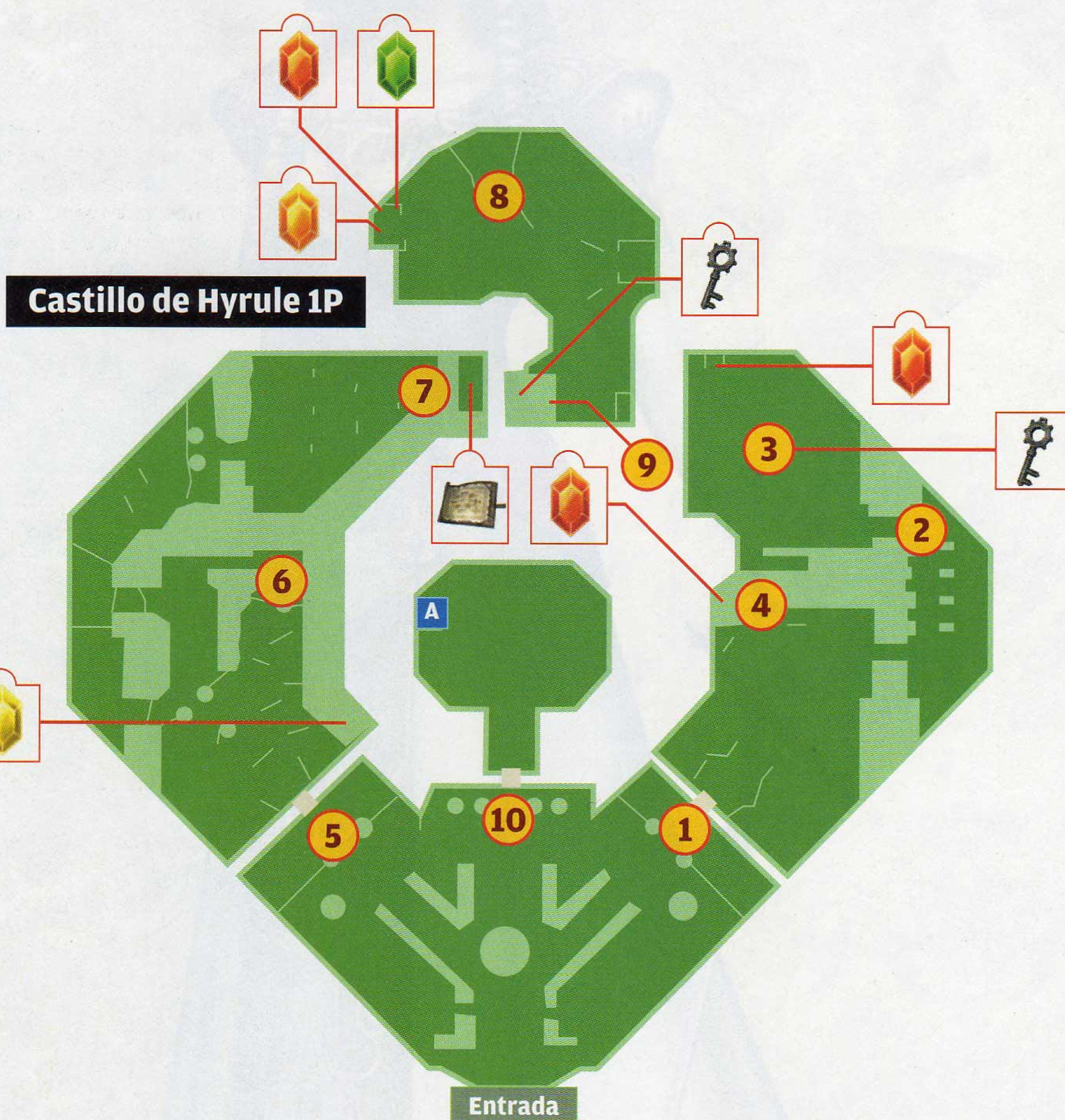



Castillo de Hyrule



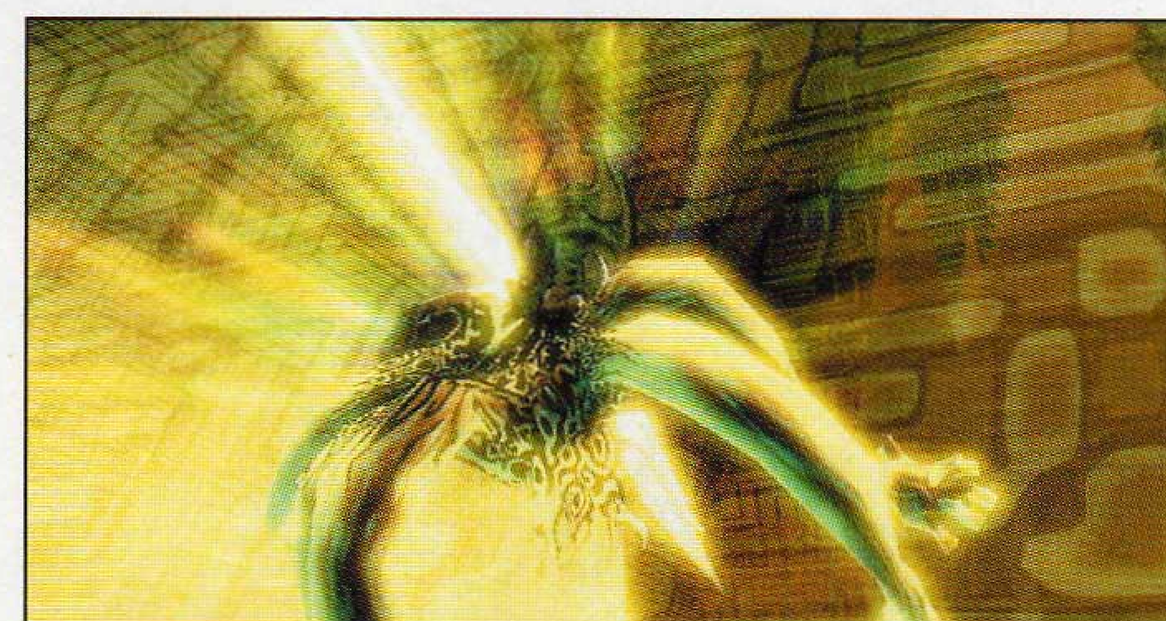
Castillo de Hyrule

Has ganado a Zant y restaurado el espejo. Ahora debes enfrentarte a Ganondorf en el castillo de Hyrule.



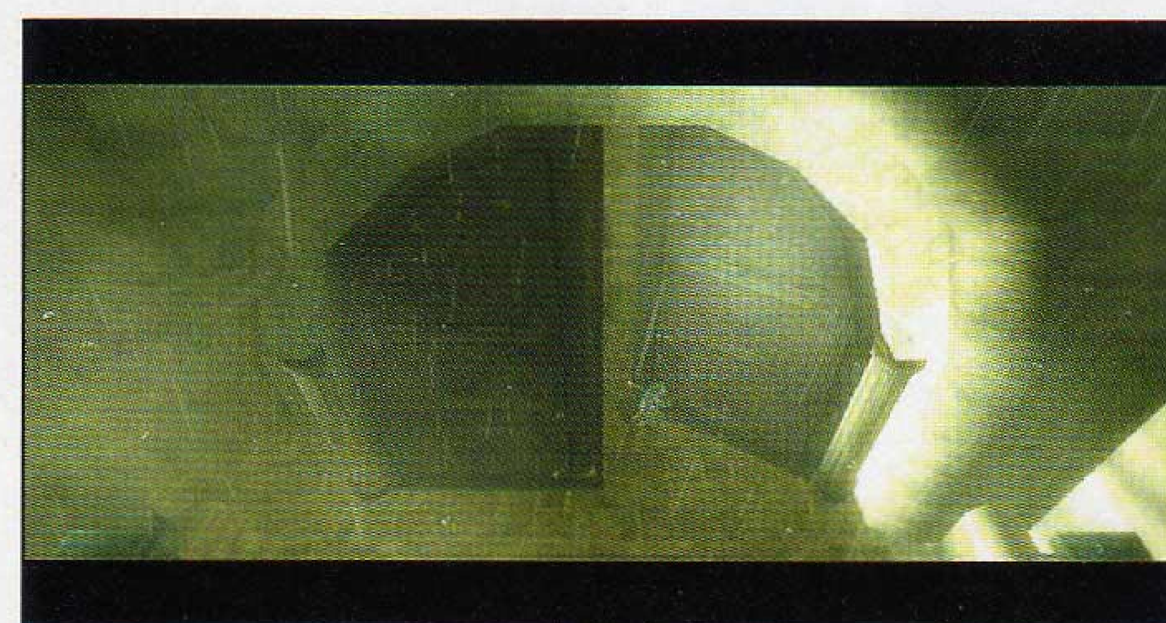
Regresa al castillo

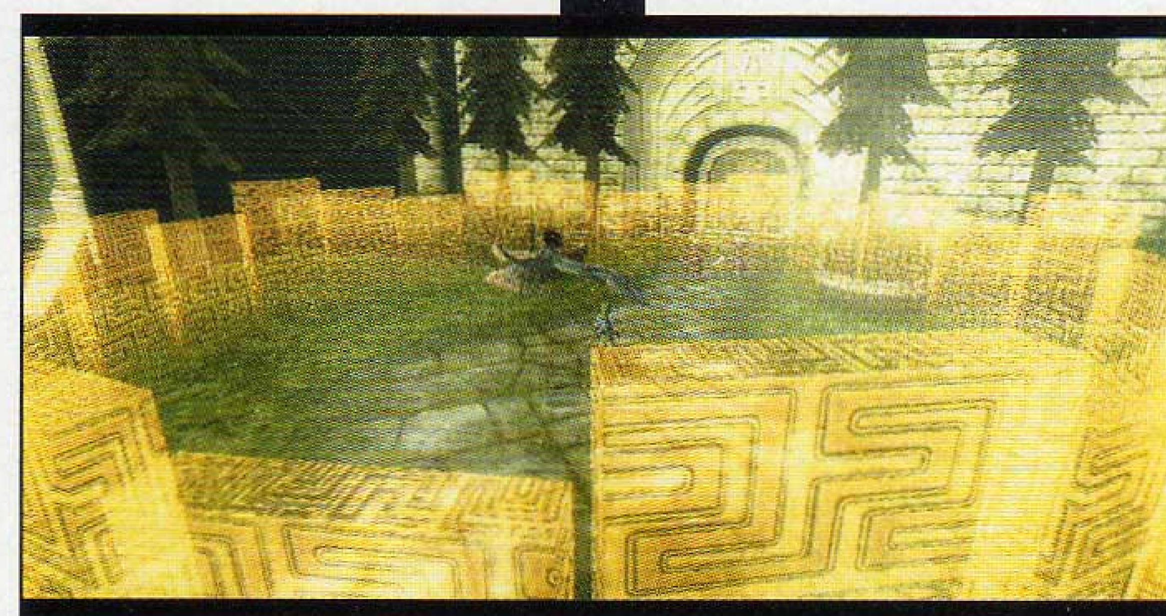
Con Zant derrotado, regresa a la Ciudadela y toma la salida norte al Castillo de Hyrule. Mida usará el poder concedido por las Sombras fundidas para destruir la barrera que encierra al castillo.



1 Bestias al este

Empuja para abrir la gran puerta para abrir el camino al patio del castillo. Ve a la salida este, pero prepárate para las múltiples emboscadas.





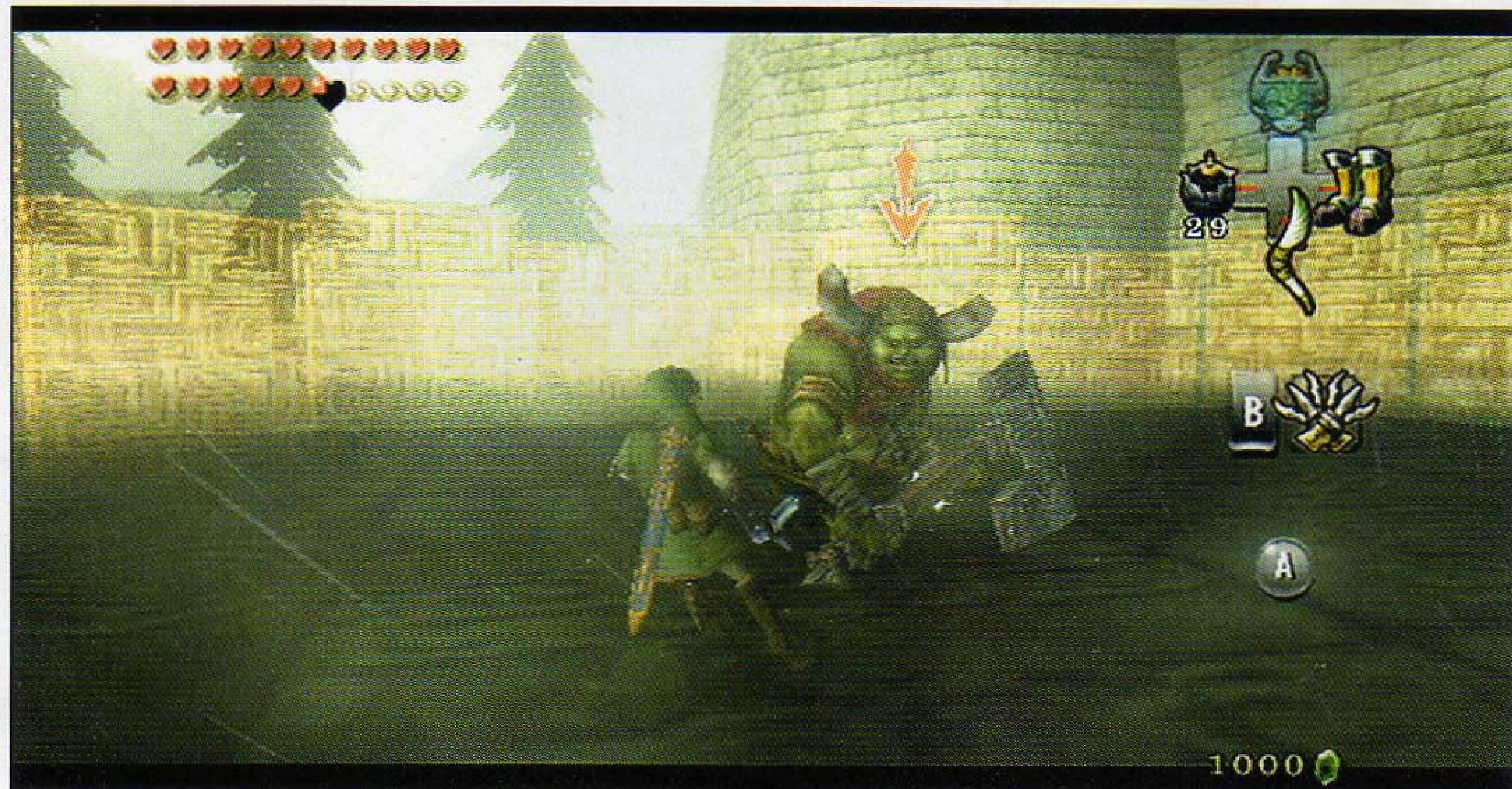
De camino a la puerta este, bokoblins morados te atacarán. Una barrera te rodeará hasta que acabes con todos. No toques la barrera o perderás energía. Te las verás con más bokoblins por el patio.

2 Tensando la cadena

Para abrir la puerta del patio este, coge la cadena del lado derecho de la puerta y tira para abrir el camino. Ve al noroeste para otra lucha.

3 Batalla de ogros

El gran líder de la horda, más poderoso que nunca. Esta vez guarda la llave que necesitas, así que prepárate para el combate. Tus habilidades secretas serán especialmente útiles contra su hacha.





El enemigo más grande es fuerte, pero lento. Usa ataques de espada rápidos para mantenerlo a la defensiva y golpéale cuando se prepare para atacar. Usa el Tajo trasero si mantiene los ataques frontales.

4 Por encima de la pared

Con la llave en la mano, toma un atajo a la zona anterior subiendo las escaleras del sur. Salta la valla y pasa por la puerta para volver al patio sur. Luego ve hacia la puerta oeste.



Puedes coger los contenidos de los cofres antes de seguir. Uno está al norte de donde luchaste contra el ogro; el otro lo verás al saltar la pared.

5 Nueva emboscada

Al llegar a la puerta oeste, tendrás que luchar contra otro grupo de monstruos morados en los confines de una barrera anaranjada. No deberían ser una gran amenaza. Líbrate de ellos con el ataque circular y otras habilidades.

6 Ponte salvaje

En cuanto pases la puerta, te asaltarán los enemigos. Mantente cerca de la puerta, donde los arqueros no pueden golpearte, y da cuenta de ellos con el arco. Usa uno de los berracos del norte de la entrada para tirar las barricadas y acceder al paso noroeste del patio.







Destruye las torretas enemigas mientras montas el berraco por el patio. Los grandes cerdos son el único modo de llegar a la zona noroeste de la zona.

7 A dar una vuelta

Encontrarás seis pilares con hélices en la parte noroeste del patio. Usa el bumerán para quitar las hojas de la parte este de la zona y revelar qué hélices impulsar, así que imita el patrón con el bumerán para abrir la puerta y conseguir el mapa de la mazmorra.





8 Excavador

Cambia a lobo y localiza el punto para escarbar en el centro del montón de hojas. Úsalo como una madriguera del cementerio. Aparta a los enemigos y busca el interruptor que abre la puerta a la alcoba oeste.





Una de las tumbas al sur de la alcoba esconde la de un espadachín bajo un árbol sagrado. Pon una bomba en la roca que está al lado del árbol más norteño. Desvelarás un interruptor que abre la puerta a la alcoba oeste. Dentro de la alcoba, encontrarás tres cofres con rupias, Aceite de candil y una antorcha.

9 No puede llover siempre

Al encender la antorcha de la alcoba la lluvia parará temporalmente. Cruza inmediatamente el cementerio hasta la alcoba este y enciende las antorchas a cada lado de la puerta. Con la puerta abierta, usa el Cetro de Dominio para mover las estatuas al extremo sur del cementerio.

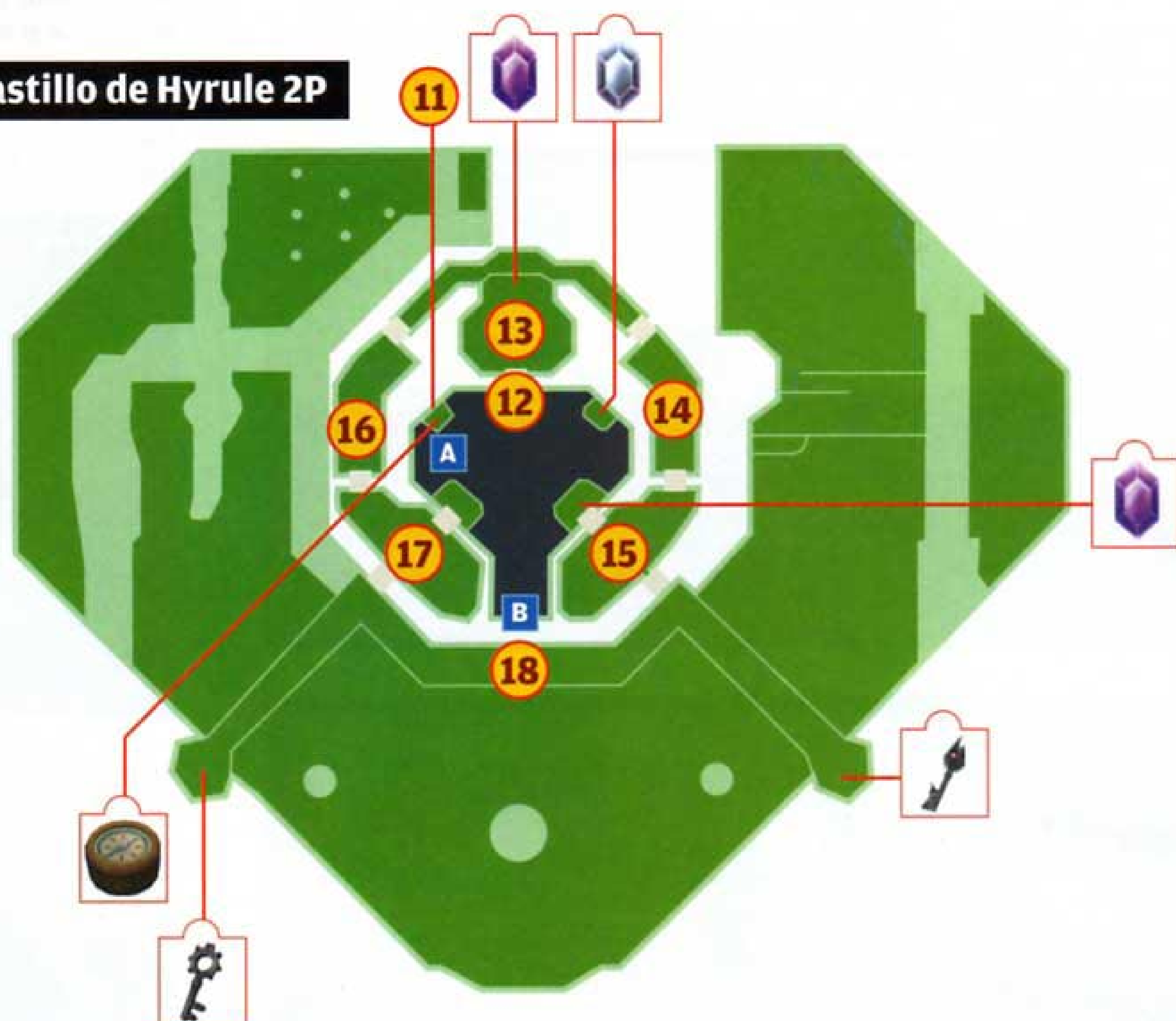


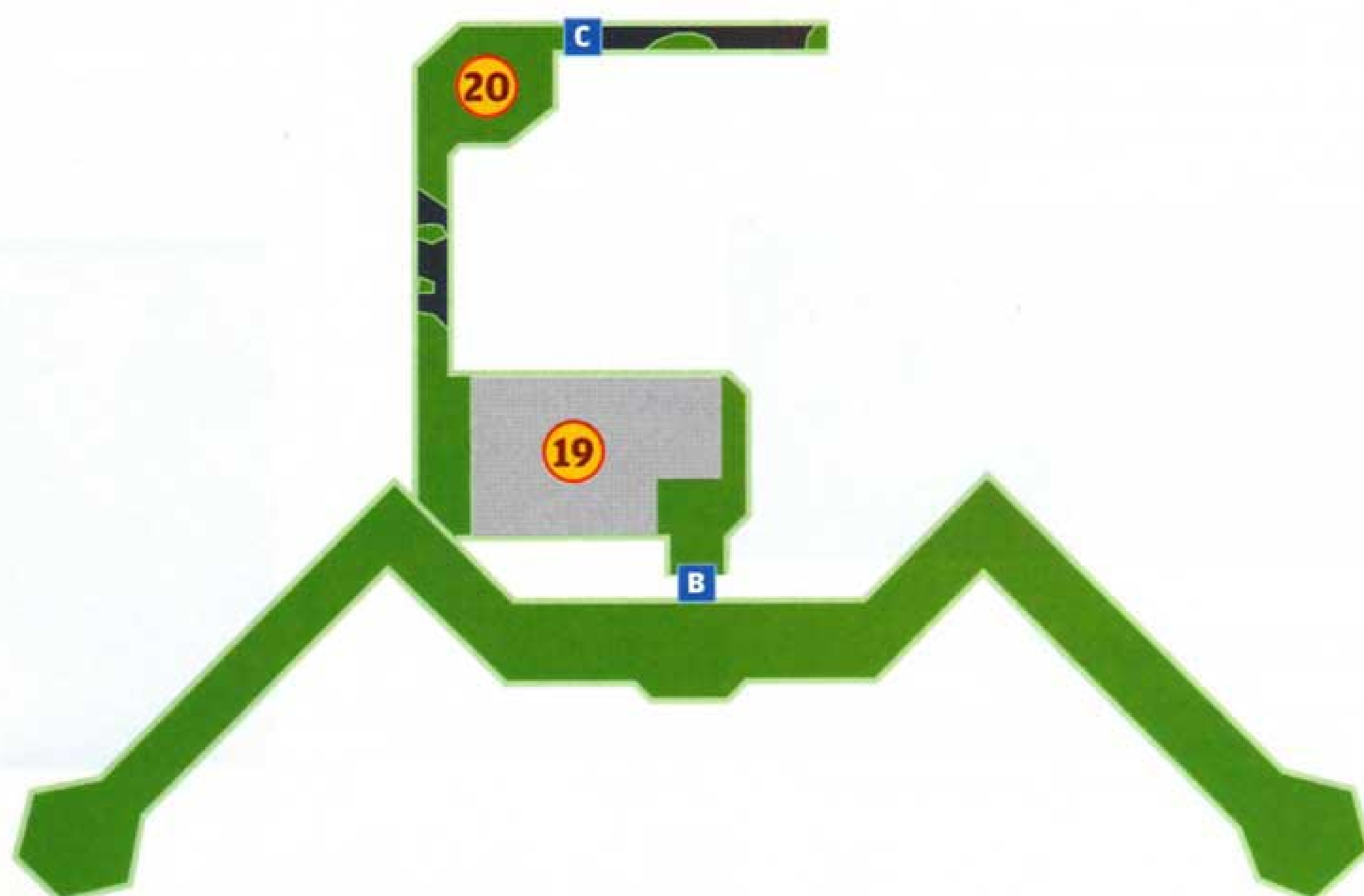


Dirige a las dos estatuas al extremo sur del cementerio. Cuando estén en su lugar, sube a las piedras cercanas y usa las estatuas como escalones para alcanzar la cámara oeste. Tira de la cadena para abrir la puerta, y coge la llave del cofre.

10 Cruza la puerta

Escaba tu camino hacia el patio oeste en forma de lobo. Los enemigos han reconstruido sus barricadas de madera, así que usa otro berraco para cruzar al lado este de la zona. Desde el patio principal, ve al norte y entra en el Castillo de Hyrule

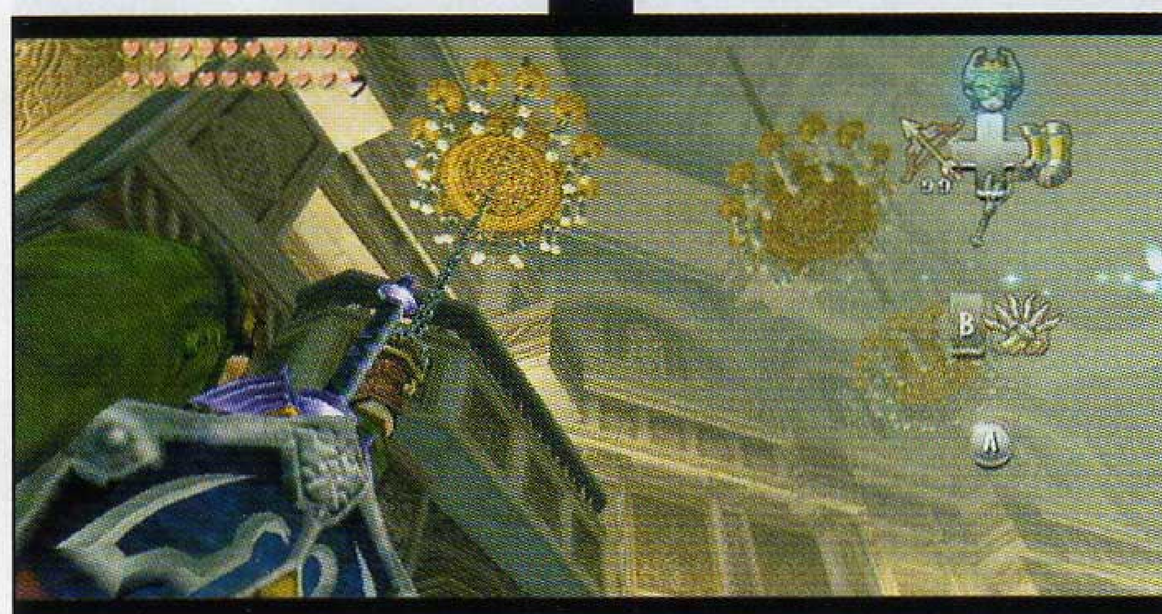




11 Sube a por la brújula

Poco después de entrar en el salón frontal, los enemigos irán a por ti. Derrótalos para que aparezca un cofre que tiene la brújula en el balcón del segundo piso.





Súbete al pequeño grupo de escaleras cerca del balcón en el que aparece el cofre. Desde allí, engánchate a la lámpara y cae al balcón para conseguir la brújula.

12 A la puerta norte

Desde el balcón donde conseguiste la brújula, agárrate a la lámpara del este. Baja un poco y agárrate a la siguiente lámpara. Baja y entra por la puerta norte.



13 El truco de la antorcha

Después de derrotar al caballero oscuro, necesitarás llegar hasta el lugar en el que ha aparecido el cofre. Puedes iluminar las antorchas del lado oeste de la sala para que aparezcan unos escalones. Usa el Bumerán tornado para apagar la antorcha del lado este, y luego salta al escalón según salga del suelo. También puedes acercarte al lugar de donde sale el escalón, apagar la antorcha y subirte directamente desde el suelo. Cuando estés en el nivel superior, puedes ir tanto por el este como el oeste; ambos caminos llegan al mismo sitio.





Si tomas el paso este . . .

14 Advertencia

Si viajas por el paso este, puedes ganar algunas rupias y algunos Jugos de chuchu. Como lobo, verás fantasmas que te ayudarán.





Incluso cuando destruyas a los enemigos lagarto, las puertas no se abrirán. Toma tu forma de lobo para ver un grupo de fantasmas señalando una pintura; si le das con las flechas, desvelarás un interruptor de cristal. Dale para abrir la puerta.

¿Pero esto es arte?

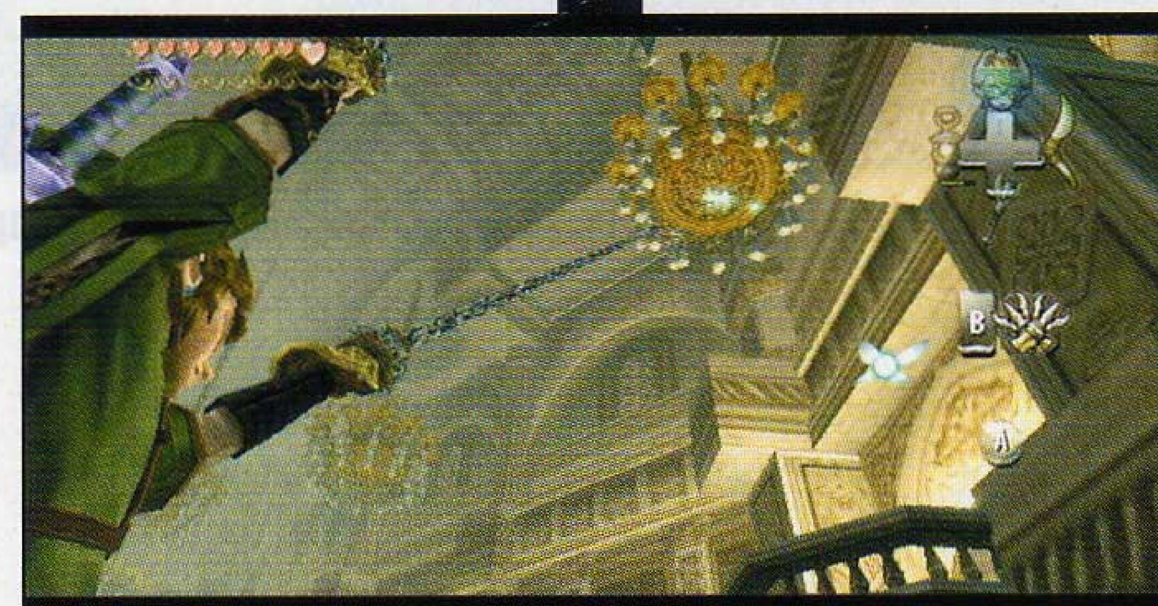
Puedes tirar otras pinturas también. Algunas tienen interruptores que harán que caigan chuchus desde arriba.

15 Gran lucha, gran recompensa

Si sigues por la ruta este, te enfrentarás a dos Ferrus más, pero a cambio tendrás muchas rupias.



Ve poco a poco por la sala para que sólo un Ferrus vaya a por ti. Dale muerte y luego ve a por el otro. Si sales por la puerta noroeste, encontrarás un interruptor y un cofre con 50 rupias. Pulsa el interruptor para que aparezca otro cofre.



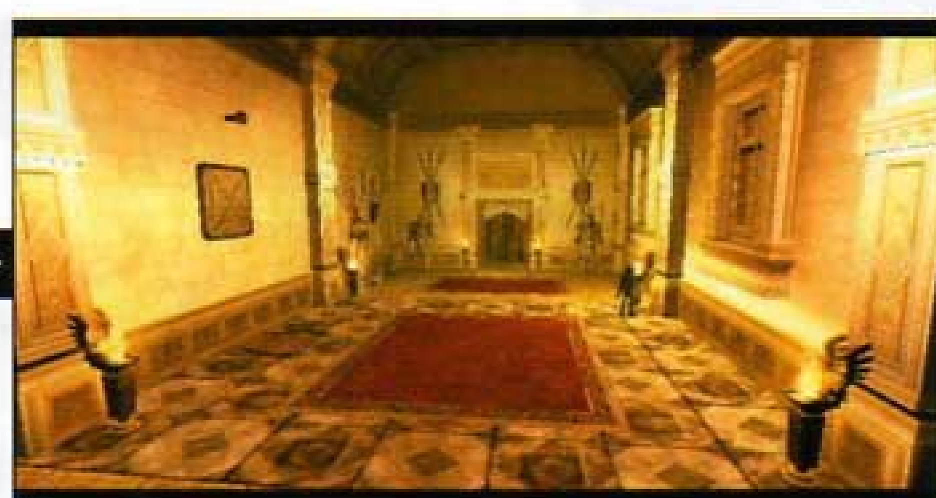
Para llegar al cofre, baja al suelo y engancha la lámpara cercana. Baja un poco, y agárrate a la lámpara por encima del balcón y luego tírate para coger la recompensa de 200 rupias. Para regresar a la sala con los Ferrus, vuelve a agarrarte y sube a la puerta norte.

Si tomas el paso oeste . . .

16 Ilumina el camino

Debes iluminar las cuatro antorchas para abrir la puerta. Tira la pintura para conseguir una pista sobre el orden para hacerlo: primero la del sureste, luego noroeste, luego noreste y finalmente suroeste.





17 Segundo piso

Derrota a los enemigos con armadura de la siguiente habitación para desbloquear las puertas. Por la noreste hay un interruptor que bajará la lámpara y te permitirá engancharte y acceder fácilmente al salón frontal.





18 Batallas de balcón

Con independencia de si vas por el camino este o el oeste acabarás en el balcón. Ve al extremo oeste, allí hay una llave en un cofre después de eliminar a una especie de dragón volador. En el extremo este está la Gran llave. Con las llaves, ve a la puerta del centro del balcón.







Según vas al extremo este del balcón, un grupo de enemigos te emboscará. No te preocupes, tus amigos de la Ciudadela salvarán el día.

19 Bloqueado

Conviértete en lobo y usa tus sentidos (podrás librarte de las ratas fantasma y ver a dónde señalan los espectros según cruzas por los bloques del suelo.) Si caes en el bloque equivocado, caerás.





Usa tus sentidos para ver fantasmas. Fíjate en la dirección a la que apuntan. Salta directamente a ese bloque. Sigue una misma dirección hasta encontrarte con otro fantasma.

20 Las escaleras rotas

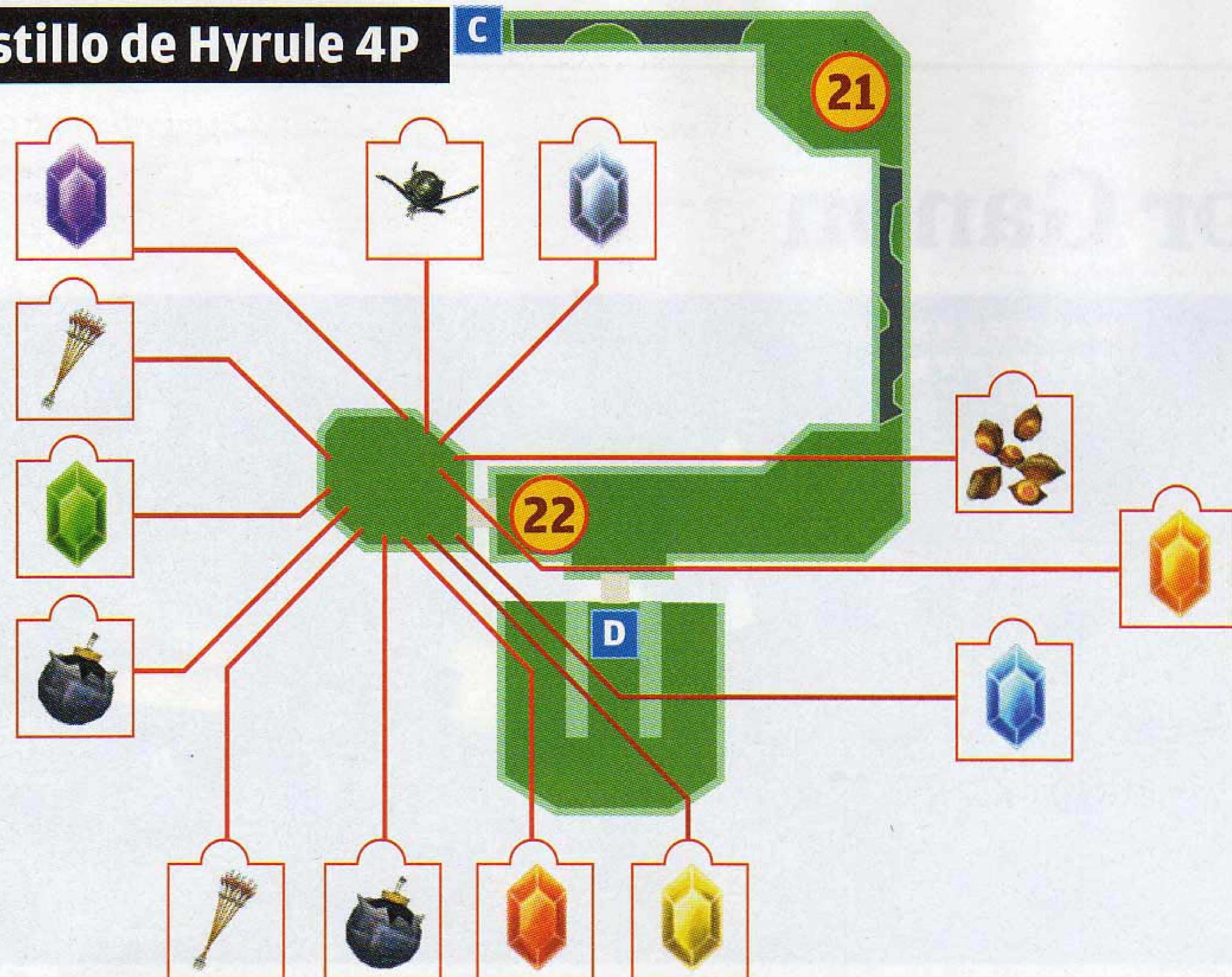
Pasada la sala con el suelo que se colapsa, salta a las escaleras rotas y derrota a los enemigos de la zona superior. Cuando hayan desaparecido, ve enganchándote para llegar hasta el próximo grupo de escaleras.



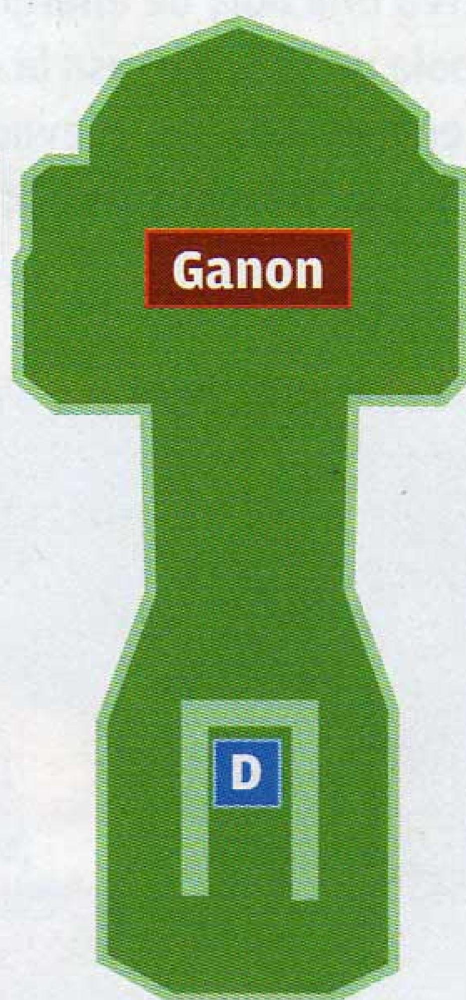


Los agujeros en el segundo bloque de escaleras rotas son demasiado grandes. Usa la Doble Zarpa para engancharte por encima de las antorchas y llegar hasta la habitación llena de enemigos.

Castillo de Hyrule 4P

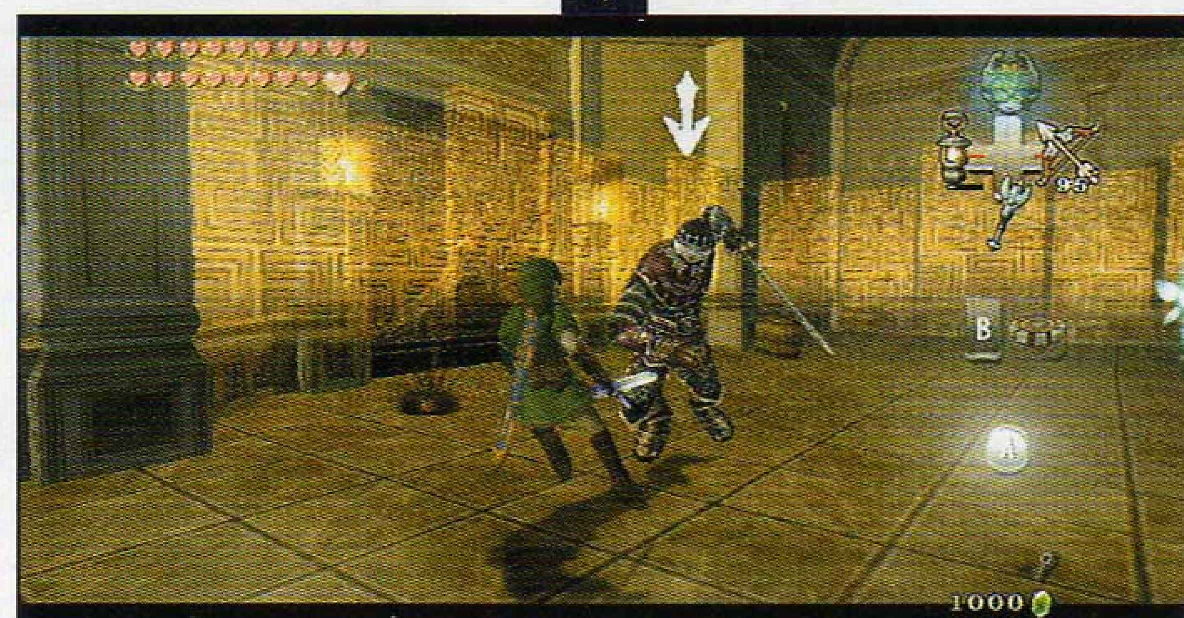


Castillo de Hyrule 5P



21 Ve a dar una vuelta

Usa el Aerodisco para el tercer grupo de escaleras. Empieza en el lado izquierdo y salta de lado a lado para evitar golpearte con los obstáculos.



Pasado el tercer grupo de escaleras hay otro Ferrus. Usa las mismas técnicas para derrotarlo que con los otros: evita sus envites y contra-ataca, luego usa el Tajo trasero para para eliminarlo cuando su armadura haya desaparecido.

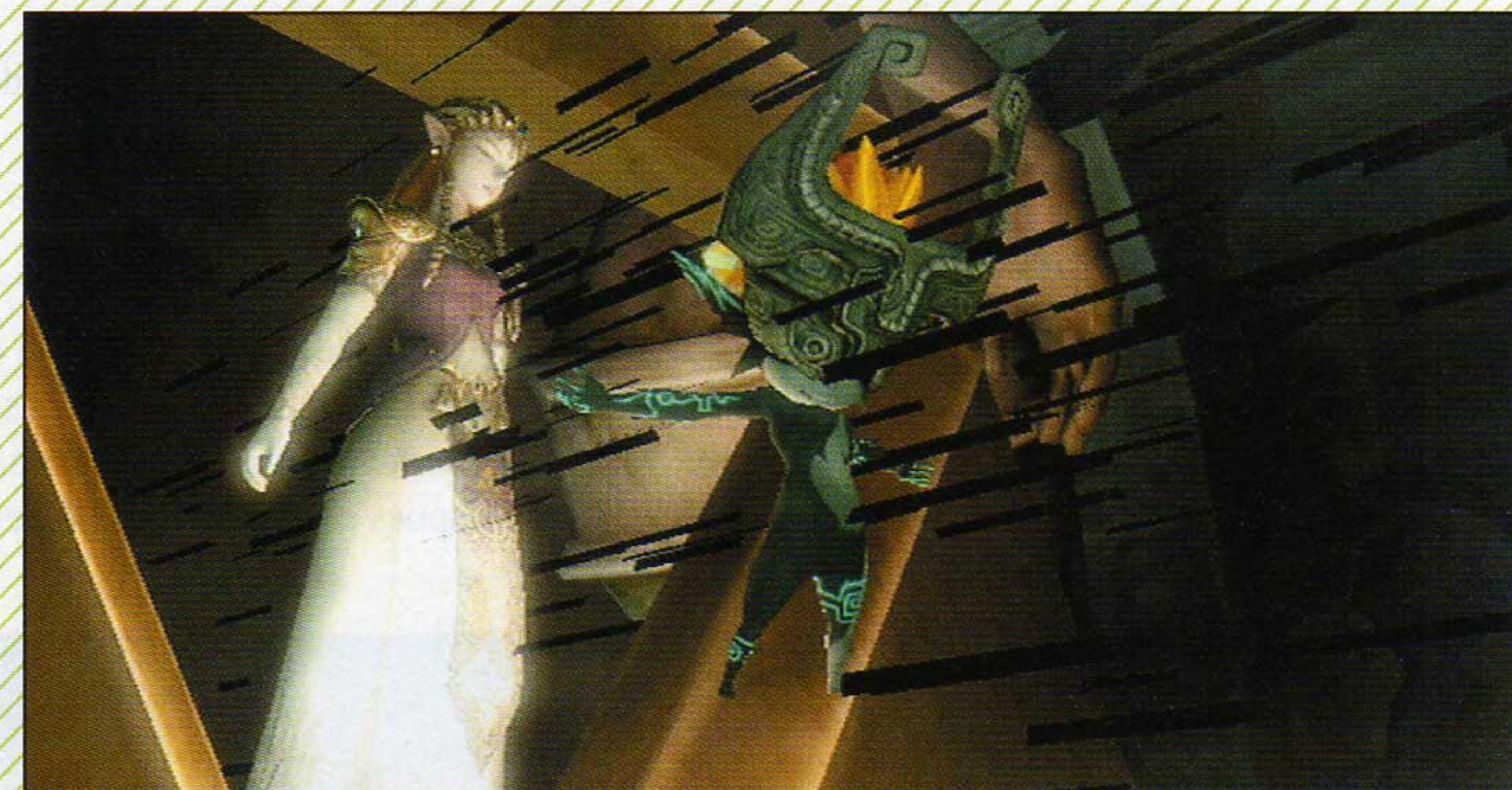
22 Almacena

En vez de usar la Gran llave e ir al sur, usa la llave pequeña en la puerta oeste. Dentro encontrarás montones de objetos y rupias.

Al fin, Ganondorf

Tras la puerta de la Gran llave se esconde el enemigo final, Ganondorf. Conocido como el Señor del Mal, Ganondorf manipuló a Zant acercándose a él como un falso dios, prometiéndole poder ilimitado a cambio de permitirle volver al mundo de la luz. Antes de enfrentarte a Ganondorf, asegúrate de ir bien surtido de objetos de curación. Cuando cruces el umbral, sube las escaleras. La batalla más épica va a empezar.







Zelda - Princesa poseída por Ganon

Antes de enfrentarte a Ganon, poseerá a Zelda y la hará luchar. Zelda flota fuera de tu alcance y usa tres tipos de ataques. El primero es un ataque con espada que puedes bloquear o esquivar. El segundo es un triángulo de energía que aparece bajo Link; corre para evitarlo. El último es una bola de energía que lanzará a Link, que puedes bloquear. Devolverle esa bola de energía es la única forma de derrotar a la Princesa poseída.







Cuando Zelda alza su espada y crea una bola de energía, da unos pasos atrás y prepara tu acero. Cuando se acerque la bola de energía, usa la espada para devolver la bola a Zelda. Ella contraatacará y te la enviará otra vez; devuélvesela tú también. Continúa el intercambio hasta que golpee a Zelda. Después de hacerlo tres veces, quedará liberada de la influencia de Ganon.

Ganon - Bestia de las Tinieblas

Cuando Ganon es expulsado del cuerpo de Zelda, toma la forma de un berraco gigantesco. En esta forma, se lanza contra ti y luego corre por el perímetro, rompiendo todo lo que encuentre a su paso. Su ataque directo no se puede parar, y no puedes fijarle con Z. También salta al aire ocasionalmente e intenta aplastarte, así que vigila su sombra y huye. Después de su ataque, se teletransporta fuera y reaparece por otro portal. Después de que ses teletransporte, ponte en un lado de la sala y vigila los portales que aparecen. Surgirán varios falsos antes de que el verdadero aparezca (es el que se vuelve azul.) Alíneate con ése y prepárate para responder al ataque. La batalla tiene dos fases, cada una con una estrategia diferente.



Primera fase

Durante la primera fase de la batalla, usa el Arco del héroe para disparar a Ganon en el punto brillante de su frente según se lance hacia ti. Un golpe directo tumbará a la bestia; cuando esté tirado en el suelo, mantén tu escudo arriba para no resultar dañado. Cuando se pare, ve a la cicatriz de la tripa y dale con la espada. Después de hacerlo unas veces, cambiará sus patrones de ataque.





Ganon no suele aparecer en el mismo lugar en el que desapareció, así que ése es el lugar más seguro desde donde vigilar por qué portal surge. Prepara el arco y vigila la zona mientras apuntas, luego lanza una flecha tan pronto como puedas apuntar a su frente.



Segunda fase

Llegado el momento, Ganon desaparecerá cada vez que le dispares una flecha. Te toca cambiar tus estrategias. Cambia a forma de lobo y enfréntate a Ganon bestia contra bestia. Vigila os portales de transportación y alíneate con el azul cuando Ganon surja de él. Cuando vaya a por ti, mantente firme. Cuando apareza en pantalla el indicador, pulsa el botón A para agarrarlo, y luego el stick analógico a izquierda o derecha para tirarlo. Cuando Ganon esté en el suelo, ve al punto débil de su tripa y pulsa A repetidamente para dañarlo. Puedes hacer mucho más daño si te transformas en Link humano.







La segunda fase de la batalla trata de colocarse y sincronizarse. Una gran mano saldrá de Midna cuando estés alineado. Ponte en posición lo antes posible; Ganon es más rápido cada vez.

Ganondorf - Señor de las Tinieblas

A caballo

Después de que Ganon se enfrente con Midna y el malvado vuelva a forma humana, estarás en los campos de Hyrule luchando a caballo. El objetivo de la batalla es acercarte lo suficinete a Ganondorf, fijarle con el botón Z, lo que permitirá que Zelda le dispare con una flecha de luz. Mientras Ganon esté debilitado, acércate y atácale con tu espada (un ataque circular es lo mejor.) Mientras intentas que Zelda esté en rango de disparo, Ganondorf tendrá dos ataques: puede cargar hacia ti y tirarte de la yegua, o puede liberar energía que se convierte en jinetes fantasma. Para alcanzar a Ganondorf, corta por la interior sus giros e intenta permanecer detrás después de atacarle con la espada. Usa con soltura los acelerones de Epona, pero asegúrate de no gastarlos todos.



La parte más difícil es ponerse detrás de Ganondorf. Cuando vayas hacia él, a menudo cambiará y te rodeará para intentar tirarte de Epona. Gira como lo hace él.



Los jinetes fantasma de Ganondorf te tirarán de Epona si te tocan. Mantente cerca por cualquier lado de Ganondorf y vira alejándote cuando libere los espectros. Si estás lo suficientemente cerca, sin embargo, no te tocarán.



Zelda intentará dar a Ganon con una flecha de luz mientras está en la zona de fijado con Z. Incluso si lo tienes fijado, Zelda puede fallar el tiro. Cuanto más cerca estés, más posibilidades hay de que acierte.



Ganon quedará debilitado cuando Zelda le dé con una flecha de luz. Es la oportunidad de acercarte a él y atacarle con la espada. Puedes darle con ataques normales, pero es más fácil con ataques circulares.



Batalla final

La batalla final contra Ganondorf es un enfrentamiento singular con espadas en un espacio cerrado. Ganondorf es un maestro de esgrima, con impresionantes habilidades defensivas y poderosos ataques. Su gran altura y la longitud de su arma le dan una gran ventaja sobre Link. La clave para ganar es mantener la guardia bien alta siempre y esperar un error en la defensa de Ganondorf. Fíjalo con el botón Z y gira a su alrededor para evitar sus ataques, y luego contraataca con tu espada. Puesto que Ganondorf es zurdo, girar en el sentido de las agujas del reloj garantiza el mejor resultado. También puedes coger al Señor de las Tinieblas fuera de guardia con un Tajo trasero. Después de golpear a Ganondorf varias veces, caerá al suelo, pudiendo darle muerte entonces con el Golpe de gracia.





Mantente cerca de Ganondorf en la lucha, o no podrás aprovecharte de las posibilidades de ataque. Gira en el sentido de las agujas del reloj mientras lo tienes fijado con Z y golpéale con el Tajo trasero, o espera a que intente darte, y luego ataca con tus movimientos. Sus estocadas también le dejan vulnerable. Sólo la Espada Maestra puede derrotar a Ganondorf, siendo invulnerable a cualquier otra arma.



A veces Ganondorf realiza un ataque circular después de su estocada. Evita la estocada (si intentas bloquearla, te dará de pleno con el ataque circular.) Ganondorf también usa un corte volador en el que desaparece de la pantalla y aparece a tu espalda. Aunque puedes contraatacar con un ataque circular, es más seguro huir y esperar a la siguiente oportunidad.



Cuando hay cierta distancia entre tú y Ganondorf, a veces el villano dará una estocada y aparecerá un aviso en pantalla. Si pulsas el botón A tan pronto como lo veas, entrarás en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo con la espada en el que tendrás que pulsar el botón A repetidamente, tan rápido como puedas. Si ganas, Ganondorf quedará debilitado, permitiéndote darle varios golpes. Si ya está debilitado, la refriega le dejará vulnerable ante el Golpe de gracia.

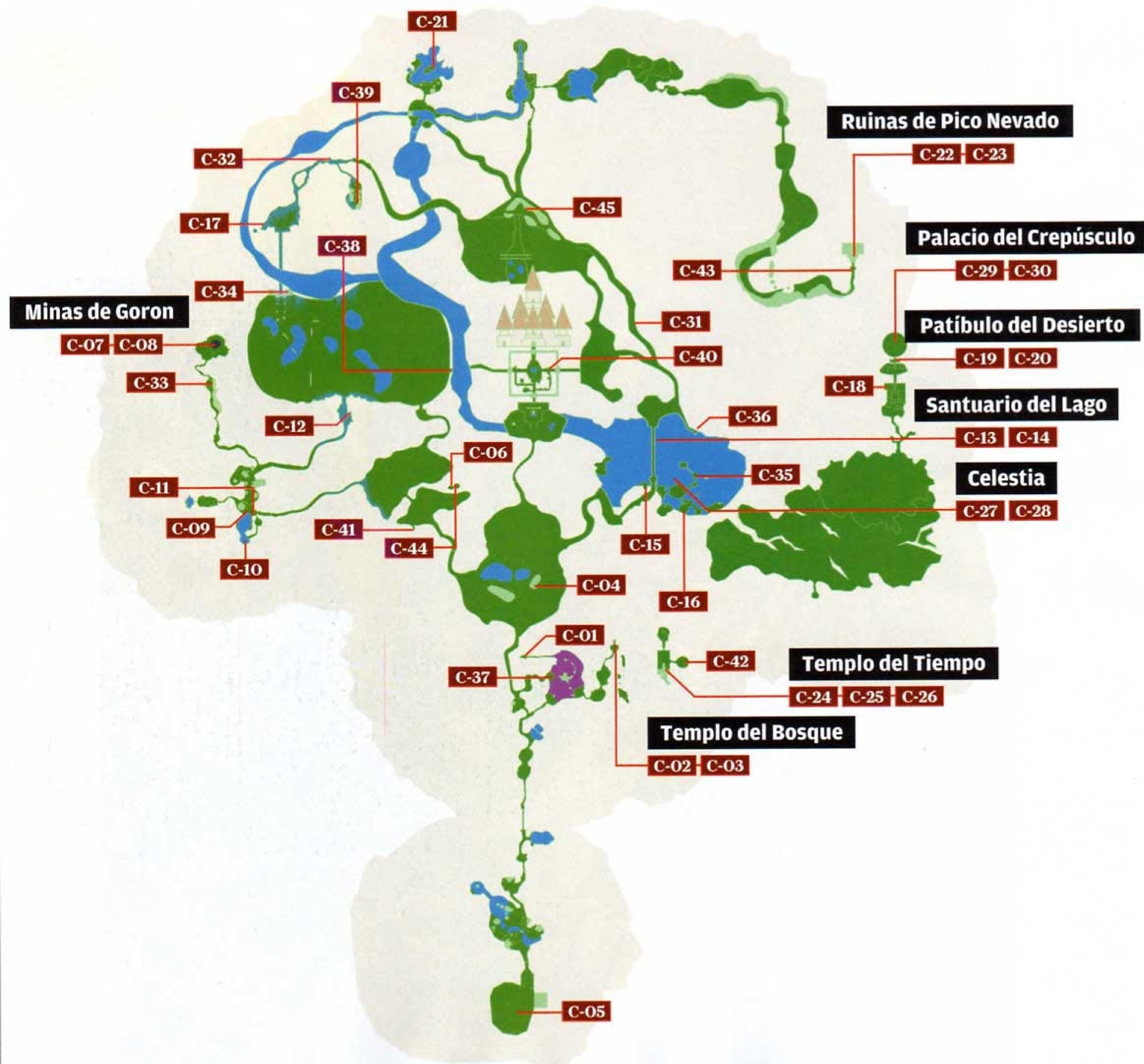


Apéndices de Aventura



Piezas de corazón

Hay 45 Piezas de corazón en el reino.
Con cada cinco partes, tendrás un Contenedor de Corazón



Eres todo corazón

Empezarás el juego con tres corazones, y ganarás uno más en las primeras ocho mazmorras. Para conseguir los 20, tendrás que coger las 45 Piezas de corazón. Tendrás un Contenenedor de corazón con cada cinco piezas. Algunas son recompensas en aventuras o minijuegos. El resto están desperdigadas por el reino. Irás a cuevas oscuras, caminos sin salida, picos elevados y demás durante la búsqueda de los tesoros de la vida.



C-01 Bosque de Farone

Ábrete camino por la ciénaga con niebla venenosa del Bosque de Farone con tu candil y entra en la cueva al noroeste (donde encontraste la llave para la puerta norte del bosque.) Enciende dos antorches en el camino sin salida para que aparezca la Pieza de corazón. Si lo haces muy pronto, no habrá niebla venenosa.



C-02 Templo del Bosque

Ponle una bomba a la planta grande de la sala llena de plantas asesinas al noreste de la entrada del Templo. Cuando explote, te dará acceso a una alcoba a nivel del suelo con un cofre.



C-03 Templo del Bosque

Usa el bumerán para deshacerte de las antorchas en la cámara más al este del Templo del Bosque, donde las criaturas están bajo el suelo. Las plataformas de madera caerán, permitiéndote abrir el camino a la Pieza.



C-04 Pradera de Hyrule

Ve al extremo sur del puente que está en la mitad de la Pradera de Hyrule. Equipa el Bumerán tornado e investiga los árboles de la zona con la perspectiva en primera persona. Verás un corazón flotando cerca de las ramas de uno de los árboles. Cógelo con el bumerán.



C-05 Pueblo de Ordon

Después de las Minas de los Goron, podrás usar a Epona. A partir de ese momento, ve a la granja durante el día, llama a Epona y habla con Braulio. Te pedirá que guardes sus cabras, y te dará un premio si tienes éxito.



C-06 Pradera de Hyrule

Busca las formación de rocas altas al este de la Garganta de Kakariko. Encontrarás la Pieza de corazón flotando por encima. Apunta con el bumerán, lánzalo y añade la pieza a tu colección.



C-07 Minas de los Goron

Poco después de hablar con Goramoto, el primer anciano de las minas, usa tus Botas de hierro para andar por el techo de la gran cámara. Avanza hacia la esquina noroeste para encontrar un cofre con una Pieza de corazón.



C-08 Minas de los Goron

Después de llegar al segundo piso que tiene dos torretas y un puente levadizo, ve por la pista magnética en la pared este. Sigue la pista del lado sureste para llegar al cofre.



C-09 Kakariko

Al completar la aventura de las Minas de Goron, cogerás impulso de un goron en el extremo norte de Kakariko, luego sube a la torre. Encontrarás a Talo en la parte superior. Te retará a un ejercicio de disparo de flechas que acabará con un último tiro a la cima desde el extremo sur de la ciudad. Este tiro te valdrá una Pieza de corazón... sólo si no usas el Ojo de águila.



C-10 Kakariko

Hay un gran obstáculo en la Fuente del Espíritu del extremo sur del pueblo. Usa la bomba para destruirlo y desvelar una cueva. Sigue el camino, hasta el agua. Sumérgete, usa las Botas de hierro para ir hasta el fondo, y luego ve al cofre.



C-11 Kakariko

Verás un grupo de rocas en el acántilado por encima de la gran roca que bombardeaste para conseguir la anterior Pieza. Usa una flecha con bomba para destruir las rocas y exponer otra Pieza de corazón. Manteniéndote cerca, usa el bumerán para coger el objeto.



C-12 Pradera de Hyrule

Ve al norte de Kakariko y usa una bomba para destruir el gran bloque del camino del lado oeste. Eso te dará acceso a un camino estrecho entre rocas, que va al sur. Después de destruir una roca con una flecha con bomba, escala por una enredadera y ve al norte a por la Pieza.



C-13 Santuario del Lago

Después de conseguir la Zarpa, vuelve a la habitación central circular. Desde el segundo piso, usa la Zarpa para abrirte camino a la lámpara en la mitad de la sala. Encontrarás una Pieza de corazón en el cofre.



C-14 Santuario del Lago

Asegúrate de que el agua fluya al oeste en la sala principal, luego ve a la sala que está más al oeste del primer piso. Cruza el puente al sur, luego súbete al interruptor y engánchate a la pared, donde encontrarás un cofre con una Pieza de corazón.



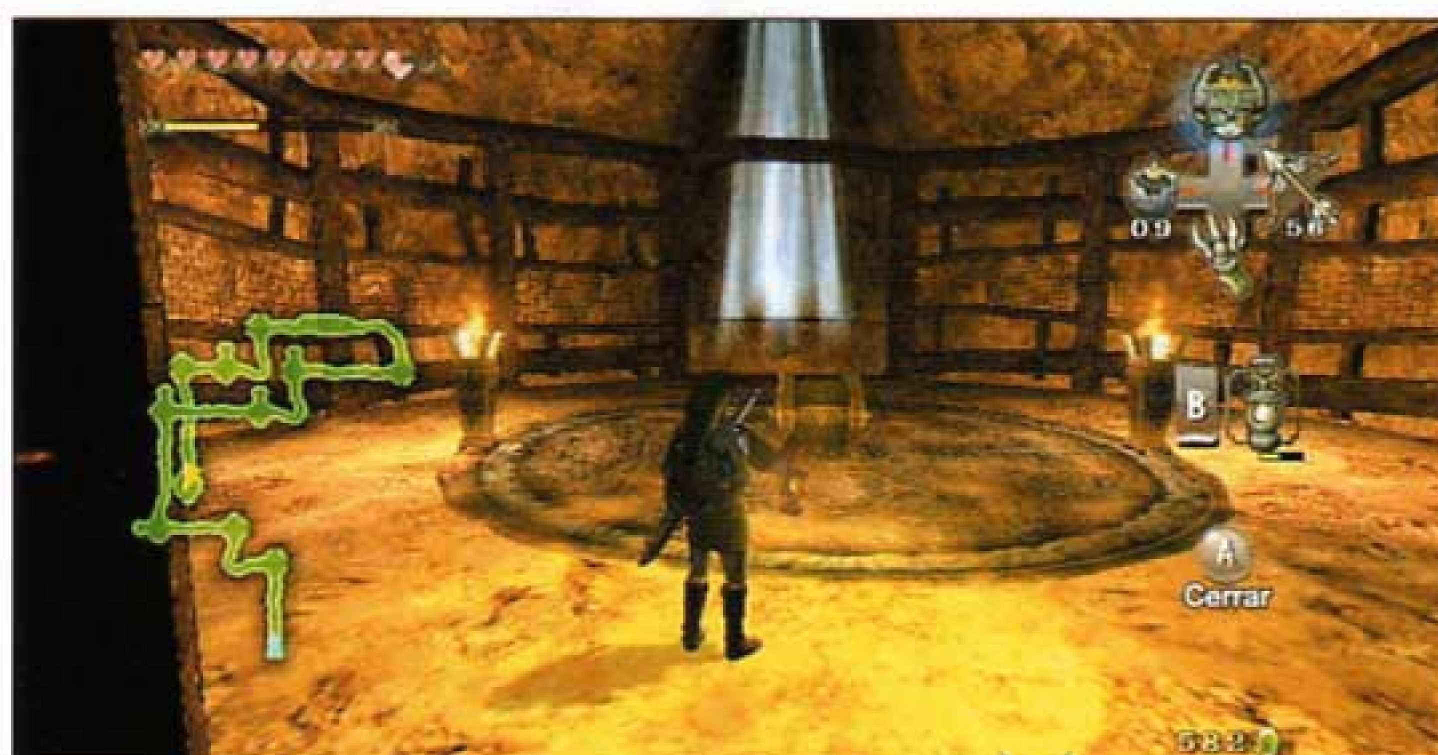
C-15 Lago de Hylia

Puedes llegar a una sala detrás de la Fuente del Espíritu Lanayru enganchándote a las enredaderas con la Zarpa. En el lado sur verás dos antorchas; enciéndelas y aparecerá un cofre con una Pieza de corazón.



C-16 Caverna del Candil 2

Hay una cueva bloqueada por una roca al sur del Lago de Hylia. Destruye la barrera y penetra en la oscuridad con un candil a tope. El camino es complicado. Enciende dos antorchas en la última cámara para que aparezca la Pieza de corazón.



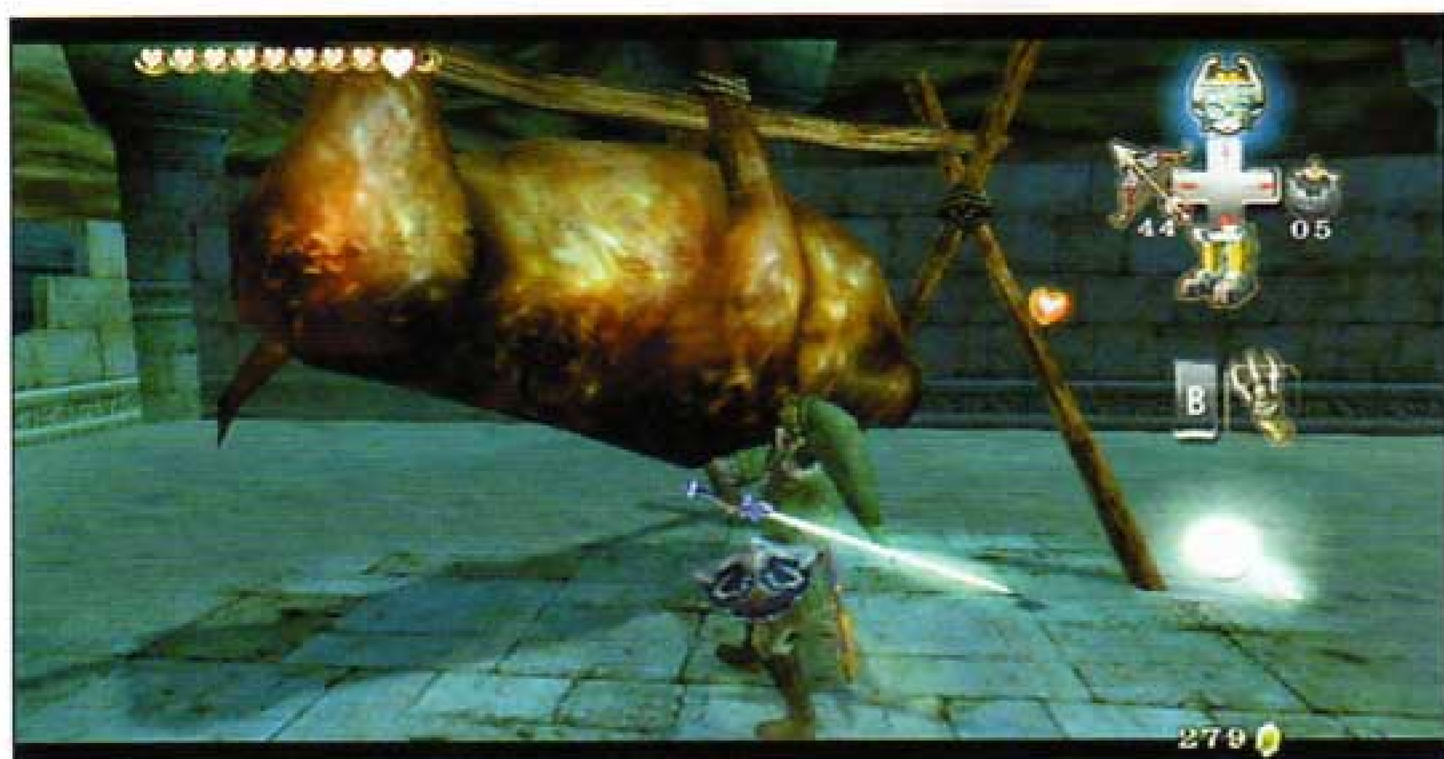
C-17 Puente de Eldin

Sube a un saliente del acántilado oeste al norte del Puente de Eldin. Ve al sur y luego al oeste en la caverna. Salta los huecos, y luego ponte las Botas de hierro a medio salto para engancharte a una pared. Después de hacerlo por tercera vez, busca un cofre.



C-18 Desierto de Gerudo

Hay un verraco en la esquina noroeste del campamento enemigo. Usa el ataque circular para destruir las ascuas bajo el animal. Luego ataca al verraco para abrite paso a otra Pieza de corazón.



C-19 Patíbulo del Desierto

Ve a la esquina noroeste de la cámara central del Patíbulo del Desierto. Usa la Zarpa para pasar las arenas y coge el contenido del cofre (una Pieza de corazón.) Un punto de enganche está en la pared oeste para ayudarte a salir de ahí.



C-20 Patíbulo del Desierto

Usarás el Aerodisco poco después de cogerlo. En la base de la cámara de la esquina noreste, usa tu nueva herramienta para engancharte a una pista en la pared. Llegarás hasta un cofre, y la segunda Pieza de corazón.



C-21 Muelle de pesca

Cuando llegues al muelle de pesca de la sección noroeste de la Región de Lanayru, habla con Rosita en la cabaña sur para alquilar una canoa. Ve a la mitad del lugar, y lanza el sedal para coger la Pieza de corazón de la formación de la gran roca.



C-22 Ruinas de Pico Nevado

En el segundo piso de la entrada, golpea la lámpara norte con el Mangual para que se balancee. Salta a ella, y luego golpea las dos lámparas al sur. El objetivo es llegar al cofre del saliente sur.



C-23 Ruinas de Pico Nevado

Hay rajas en el suelo de la esquina sureste del segundo nivel. Usa una bomba o el Mangual para crear un agujero. Cae por él. Encontrarás un cofre. Desde allí, engánchate para subir al segundo nivel.



C-24 Templo del Tiempo

De vuelta a la puerta principal, con el Cetro de Dominio en la mano y la estatua bajo tu control, avanza por la habitación del quinto piso con paredes que se mueven, una barrera eléctria y un cofre. Guía a la estatua al interruptor para acceder a la Pieza de corazón.



C-25 Templo del Tiempo

Toma un pequeño rodeo de vuelta a la puerta principal. En el extremo sur de la habitación sur del quinto piso, usa el Cetro de Dominio para guiar dos pequeñas estatuas por los caminos este y oeste. Después de que golpeen dos interruptores, aparecerá un cofre.



C-26 Templo del Tiempo

Con poder en el Cetro de Dominio, ve a la sala principal del Templo del Tiempo y usa el Cetro para mover una estatua embebida en la pared de la esquina suroeste. Desvelarás un pasaje que lleva al cofre.



C-27 Celestia

Después de derrotar a la gran planta del primer piso del ala este, sube al segundo piso. Ve en sentido contrario al de las agujas del reloj por la sala, andando con cuidado por el paso estrecho. Agárrate al borde de la derecha y salva el abismo para coger la Pieza de corazón.



C-28 Celestia

Hay una Pieza de corazón en la cámara llena de plantas voladores en la tercera sala del ala este de Celestia. Toma la salida noroeste de la cámara, luego engánchate de planta en planta para llegar al balcón sur. Pasa la puerta para coger la Pieza.



C-29 Palacio del Crepúsculo

Una vez tengas la Espada Maestre imbuida en luz, vuelve al ala este. Usa la espada (o el Taiyo) para elminar la niebla de la pared este de la habitación sureste, y ve al cofre.



C-30 Palacio del Crepúsculo

Ve al ala oeste con la Espada Maestra imbuida en luz en la mano. Pasa por la niebla de la primera habitación para que aparezca una plataforma en la esquina suroeste. Te llevará hasta un cofre en la alcoba elevada de la pared oeste.



C-31 Región de Lanayru

Un paso en la sección este de la Región de Lanayru (este de la Ciudadela) está bloqueda por rocas en ambos extremos. Después de reventarlas, usa el Aerodisco para seguir una pista por las paredes (salta entre paredes en las zonas elevadas) para llegar hasta el cofre.



C-32 Región de Eldin

En la sección norte de la Región de Eldin, en el lado este del puente, usa el Aerodisco en la pista de la pared norte. Después de llegar abajo, entra en la cueva. Destruye a los tres esqueletos para que aparezca un cofre.



C-33 Montaña de la Muerte

Descubrirás un goron mientras estás en la Montaña de la Muerte, entre Kakariko y el campamento Goron. Usa al goron para que te dé impulso y agárrate al saliente este. Sube, ve al norte, luego cae a la cueva este. Estarás cerca del cofre.



C-34 Puente de Eldin

Después de retirar la mitad del puente desde el Desierto de Gerudo, usa el Cetro de Dominio para guiar una estatua desde el extremo norte hasta el sur. Métela en una alcoba al este, luego usa la plataforma para salvar un abismo. Sube una escalera para conseguir el premio.



C-35 Lago de Hylia

Ciruela te retará a un juego de globos de fruta en el lado oeste del Lago de Hylia. Te ofrecerá un premio misterioso (una Pieza de corazón) por alcanzar los 10.000 puntos. El truco está en conseguir doblar la puntuación con combos. Ve a por una larga línea de fresas.



C-36 Lago de Hylia

Toma el vuelo normal de Tobías para participar en el Periperiplo de Jeremías. Coge un cuco y ve recto por las plataformas volantes hacia el suroeste, pulsando abajo en el stick de control ocasionalmente para decelerar. La plataforma fija más elevada tiene una Pieza de corazón.



C-37 Bosque de Ordon

Ve al norte de la cabaña de Palomo, revienta un obstáculo gigante, y luego ve al norte hacia una estatua. Usa el Cetro de Dominio para guiar la estatua al agujero, luego conviértete en lobo y usa la ayuda de Midna para subirte a ella. Sigue el camino para llegar al cofre.



C-38 Kakariko

Cuando hayas donado 1.000 rupias en la tienda de Lalo se reconstruirá el puente oeste de la Ciudadela y habla con el anciano fuera de la tienda. Acepta su reto para traer agua termal al goron. Zigzaguea entre los enemigos y llega al goron para conseguir la Pieza.



C-39 Poblado Olvidado

Ve al sur por una cueva en la esquina noreste de la Región de Eldin para encontrar el pueblo escondido. Descubrirás al líder de los cucos en el lado oeste. Pasa por las ventanas para llegar hasta donde está. Acepta el reto de encontrar y hablar con 20 gatos. Hazlo y conseguirás otra Pieza de corazón.



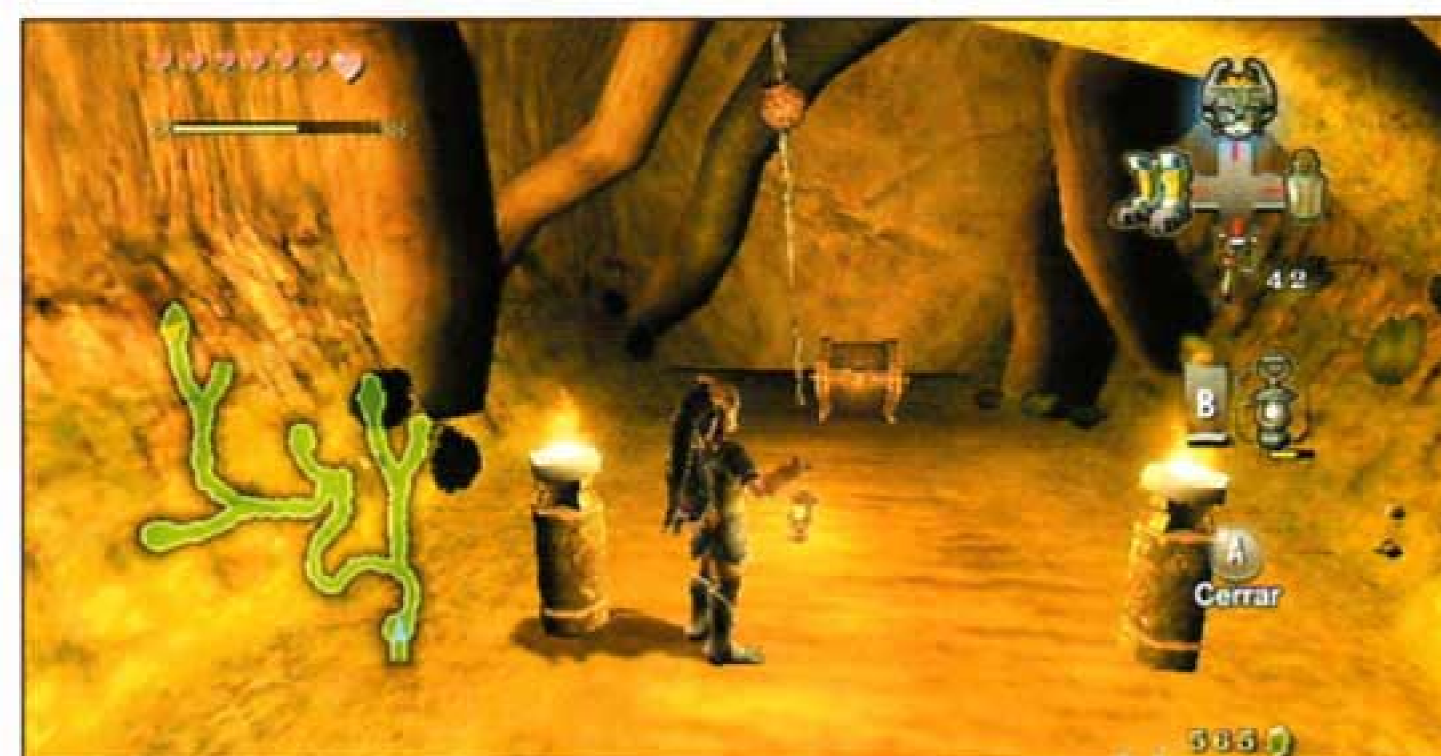
C-40 Ciudadela

Un hombre con ropas verdes en el camino este de la Ciudadela acepta donaciones en incrementos de 30 y 50 rupias. Cuando le hayas dado 1.000 rupias, hará que baje de los cielos una Pieza de corazón.



C-41 Caverna del Candil 1

Pon una bomba cerca del gran obstáculo al suroeste del puente de la Garganta de Kakariko para entrar en una caverna. Enciende las dos antorchas en la sección noroeste para que aparezca un cofre.



C-42 Arboleda Sagrada

Ve al este de los alrededores del templo hasta uno de los lugares en los que te enfrentaste a Skull Kid. Revienta una roca en la mitad de la zona, luego escava en ese lugar para llegar a la cueva. Después de destruir las plantas asesinas, descubrirás una Pieza de corazón.



C-43 Pico Nevado

Después de tener el segundo Pedazo de Espejo, vuelve a la cima del Pico Nevado, donde encontraste a Yeto por primera vez. Rétale a una carrera de snowboard; si ganas, correrás contra Yeta. Consigue la victoria (usa el atajo) para conseguir una Pieza de corazón.



C-44 Pradera de Hyrule

Una vez tengas la Doble Zarpa, ve a la sección sureste de la Garganta de Kakariko y apunta al punto de enganche que está en la mitad de la gran formación. Desde allí, engánchate a un punto por debajo de las vides del acantilado sur, y desde allí a la pequeña formación.



C-45 Pradera de Hyrule

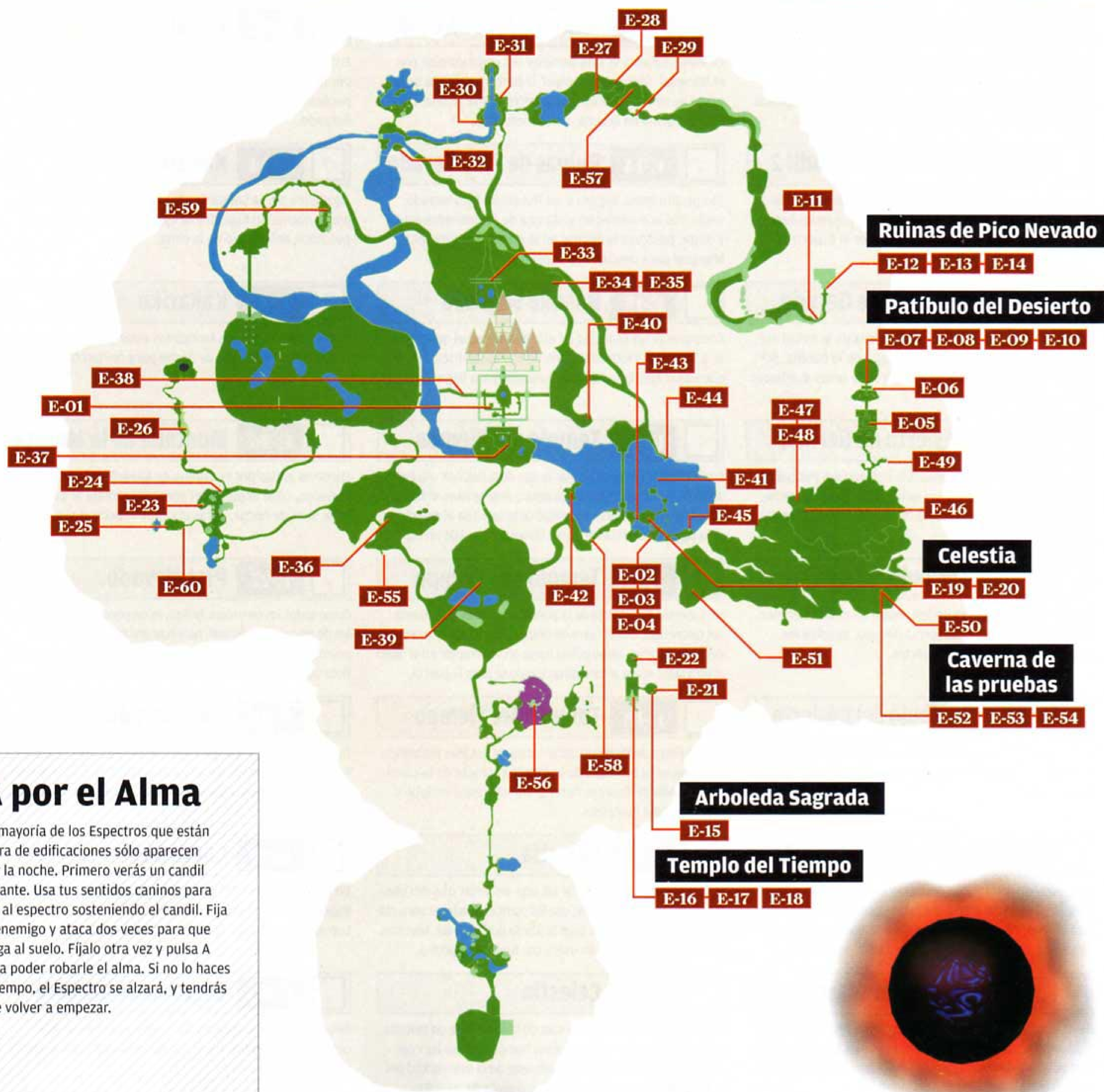
En el área norte del Castillo de Hyrule, toca el camino norte hasta que llegues a un claro con una cueva mirando al oeste bloqueada por un obstáculo. Destrúyelo y luego haz lo propio con el hielo gracias al Mangual. Pasados tres puzles de empujar bloques, encontrarás una Pieza.





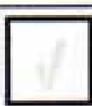
Almas de Espectro

El avaro Giovanni ha perdido su alma. Te pedirá primero 20 Almas de Espectro y luego otras 60 para restaurarla.



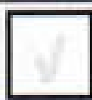
A por el Alma

La mayoría de los Espectros que están fuera de edificaciones sólo aparecen por la noche. Primero verás un candil flotante. Usa tus sentidos caninos para ver al espectro sosteniendo el candil. Fija al enemigo y ataca dos veces para que caiga al suelo. Fíjalo otra vez y pulsa A para poder robarle el alma. Si no lo haces a tiempo, el Espectro se alzará, y tendrás que volver a empezar.



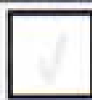
E-01 Ciudadela

La primera Alma de Espectro que descubrirás pertenece al fantasma que merodea en la casa de Giovanni en el lado este de la Ciudadela. Te dará instrucciones sobre cómo conseguirla: usa tus sentidos caninos, luego ataca.



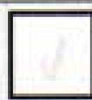
E-02 Caverna del Candil 2

La cueva al sur de la Piedra del aullido del Lago de Hylia tiene varios Espectros. Lleva contigo Aceite de candil o Jugo de chuchu sustitutivo. El primero de los tres fantasmas está al principio de la ruta.



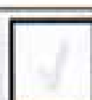
E-03 Caverna del Candil 2

El segundo Espectro de la caverna del candil del Lago de Hylia está a medio camino en la oscuridad. Tan pronto como veas la luz flotando, transfórmate en lobo, agudiza los sentidos, y da buena cuenta del fantasma.



E-04 Caverna del Candil 2

Cuando llegues a la cámara final de la caverna del candil del Lago de Hylia, verás una tercer aluz flotando. Antes de salir, transfórmate en lobo y ve a por el Espectro.



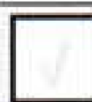
E-05 Desierto de Gerudo

Después de derrotar al líder de la horda en la mitad del campamento enemigo, vuelve al lugar de la batalla, por la noche, para descubrir un Espectro. Ya sabes qué hacer.



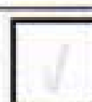
E-06 Desierto de Gerudo

Mientras subes los escalones a la entrada del Patíbulo del Desierto, ve al este en el entresuelo. Si es de noche, verás un candil flotando en la distancia. Sigue la luz para llegar al Espectro.



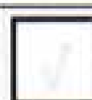
E-07 Patíbulo del Desierto

Cuatro Espectros enran en la cámara central del primer piso. Tres se van. Adopta forma de lobo, agudiza los sentidos, y enfréntate al Espectro.



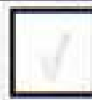
E-08 Patíbulo del Desierto

El segundo Espectro del Patíbulo del Desierto está en una sala circular en la sección noroeste. Lo verás al subir desde la base.



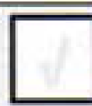
E-09 Patíbulo del Desierto

Después de vértelas con esqueletos y fantasmas gritones en la sala llena de arena, escarba buscando una cadena. Tira de ella, con lo que apartarás una barrera, pasa por ella y encuentra al tercer Espectro de la mazmorra.



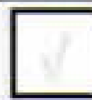
E-10 Patíbulo del Desierto

Descubrirás el último Espectro del Patíbulo del Desierto al este de la sala central. Hará tres copias de sí mismo. El real es el que brilla un poquito más. Identifícale, ataca y roba el alma.



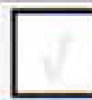
E-11 Pico Nevado

En forma canina, sube hasta el saliente cubierto de nieve y hielo al suroeste de la entrada de las Ruinas de Pico Nevado. Descubrirás ahí un Espectro. Lucha evitando caer por el abismo.



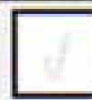
E-12 Ruinas de Pico Nevado

Hay un candil en la entrada, a veces flotando sobre el hielo. Transfórmate en lobo, agudiza los sentidos, y ataca.



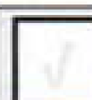
E-13 Ruinas de Pico Nevado

Cuando llegues a la sala suroeste del segundo piso con el Mangual, úsalo para romper la barrera de hielo de la pared oeste. Descubrirás un Espectro en la alcoba. Otra criatura brilla en la zona, no te confundas.



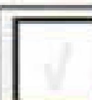
E-14 Ruinas de Pico Nevado

Tan pronto como llegues a las Ruinas de Pico Nevado, verás tres armaduras en cada una de las entradas este y oeste. Destruye la central en la pared oeste con el Mangual para descubrir al Espectro.



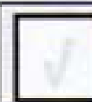
E-15 Bosque Sagrado

Encontrarás un Espectro en el laberinto en el que seguiste a Skull Kid. Flota sobre uno de sus escondites. Tienes que pasar bajo una cascada y escalar para llegar hasta él.



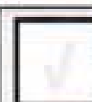
E-16 Templo del Tiempo

Cuando llegues al sexto piso de la sala de la balanza, usa las pequeñas estatuas como pesos para que se igualen ambas plataformas y engancharte a la mitad de la sala. Usa el Aerodisco para llegar al borde oeste, sobre el mecanismo. Hay un Espectro.



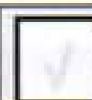
E-17 Templo del Tiempo

Un Espectro está detrás de la puerta dorada en el lado este del tercer piso. Usa el Cetro de Dominio para activar a una pequeña estatua, luego guíala hasta un interruptor en el suelo al otro lado. Ataca al fantasma cuando se abra la puerta.



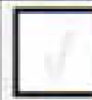
E-18 Templo del Tiempo

Usa el Cetro de Dominio para mover la estatua embebida en la pared al principio de la esquina sureste de la cámara. El candil de Especro flotará. Transfórmate en lobo y da cuenta del fantasma.



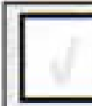
E-19 Celestia

Un Espectro se esconde en el ala este del tercer piso de Celestia. Desde la entrada norte, usa las plantas voladoras para planear sobre dos paredes, coge la planta que va al sur. Mientras vueles, agarra otra planta más y cae frente al Espectro.



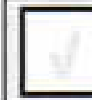
E-20 Celestia

Hay un Espectro cerca de la sala de la Gran llave en Celestia. Sube por la enredadera en forma humana y pasa las cuerdas como lobo para llegar al lado este de la sala central del cuarto piso. Encontrarás al Espectro cerca de un cofre.



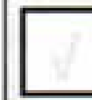
E-21 Arboleda Sagrada

Ve al este desde los alrededores del templo hacia donde viste por primera vez a Skull Kid. Usa una bomba para romper la roca gigante, con lo que verás un candil flotando.



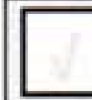
E-22 Arboleda Sagrada

Después de salir del Templo del Tiempo, vuelve al lugar donde cogiste la Espada Maestra. Hay un Espectro flotando.



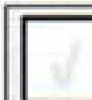
E-23 Kakariko

Entra en el Taller de Don Mechas, sube las escaleras, y ve por la sálida del último piso. Sube al almacén bombardeado desde allí. Si es de noche, verás un Espectro flotando.



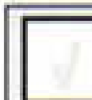
E-24 Kakariko

Zigzaguea por la colina desde el edificio bombardeado, por la noche. Un Espectro te estará esperando en la porchada del edificio de la cima.



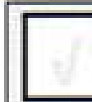
E-25 Kakariko

Es bien sabido que los fantasmas están por los cementerios. Ve al de Kakariko de noche para comprobarlo.



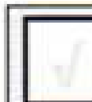
E-26 Montaña de la Muerte

Mientras andas por el camino de Kakariko al campamento Goron, coge impulso del goron y agárrate al saliente este. Si es de noche, verás el candil espectral al sur.



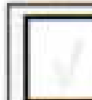
E-27 Pico Nevado

Como todos los enemigos brillan, es un poco difícil distinguirlos de un candil espectral, pero hay uno flotando entre los enemigos helados y la cueva de la cima. Uno de los Espectros flota cerca de un árbol en la parte central sur de la zona.



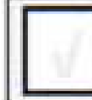
E-28 Pico Nevado

Debajo de la localización del anterior, hay otra criatura fantasmal alrededor de una gran roca. Elimina a los enemigos antes de usar los sentidos lobunos para darle caza.



E-29 Cueva de Pico Nevado

En la cueva de la cima de la montaña descubrirás un Espectro al otro lado de una pared gélida. Golpea el hielo con el Mangual para liberarlo, y luego ataca.



E-30 Cascada de los Zora

Después de bajar la cascada, sube e inclínate al lado oeste. Si está oscuro fuera, un candil espectral iluminará el borde.

E-31 Región de los Zora

En forma de lob, usa a Midna para subir los acantilados, desde el lado este hasta el oeste. Hay un Espectro (si es de noche) en la mitad de uno de los abismos.

E-32 Río Zora

Hay una elevación con hierba en el lado sur de la zona del Río Zora. Un Espectro pulula por las noches en la pequeña colina. Sube y coge el Alma.

E-33 Pradera de Hyrule

Hay un puente de pierda en la Pradera de Hyrule al norte del castillo. Cuando sea de noche, crúzalo para ver al Espectro flotando.

E-34 Pradera de Hyrule

Ve al este del puente donde encontraste al anterior Espectro. Hay un anillo de hierba alta cerca de unos árboles. Escava en la tierra blanda en el centro. Caerás a una cueva donde encontrarás dos Espectros (éste y el siguiente.)

E-35 Pradera de Hyrule

El Espectro 35 está donde el anterior. Usa tus sentidos para ver a los dos. Quizás puedas tirar a ambos con un único ataque. Si es así, roba primero una alma y luego la otra antes de que se recupere.

E-36 Pradera de Hyrule

Sube a la cima del acantilado este del puente de la Garganta de Kakariko por la noche. Verás un candil flotando cerca de un árbol. Agudiza tus sentidos para localizar al Espectro. Atácale desde el aire.

E-37 Pradera de Hyrule

Usa la salida sur de la Ciudadela. Sigue al sur, baja las escaleras a la zona del patio de piedra fuera del pueblo y te enfrentarás a un Espectro.

E-38 Pradera de Hyrule

Un Espectro flota sobre el puente de madera fuera de la Ciudadela, en la salida oeste, por la noche.

E-39 Pradera de Hyrule

Un Espectro flota sobre un pequeño acantilado junto a un poco de agua en la sección de la Pradera de Hyrule entre la Ciudadela y el Bosque de Farone. Sólo lo verás de noche.

E-40 Pradera de Hyrule

Ve al portal al sureste de la Ciudadela. Después de subir una pequeña colina, llegarás al anfiteatro. Esta noche, la estrella invitada es un Espectro.

E-41 Lago de Hylia

Un Espectro merodea la plataforma del gran premio del Periperiplo de Jeremías. Afortunadamente, tanto el cañón de Tobías como el reto de Jeremías están abiertos por la noche. Usa ambos servicios para llegar hasta la plataforma.

E-42 Lago de Hylia

Encontrarás una luz flotando por encima del suelo del lado oeste del Lago de Hylia por la noche. Conviértete en lobo y suma una alma más a tu colección.

E-43 Lago de Hylia

Explora los bordes con hierba de la orilla sur del Lago de Hylia por la noche. Verás la luz de un Espectro según te acerques a la sección central sur. Sigue el camino, salta los agujeros, y acércate a tu presa.

E-44 Lago de Hylia

Hay un Espectro en un saliente en la pared norte del Lago de Hylia, debajo de la estación del Periperiplo de Jeremías. Lánzate hacia él, acepta el reto, y gira 180º según caes. Si es de noche, verás un candil. Flota hasta allí para ganar al Espectro.

E-45 Lago de Hylia

Sube a la base de la torre de la sección sureste del Lago de Hylia. Encontrarás allí a un Espectro.

E-46 Desierto de Gerudo

Hay un árbol en un peñasco al oeste de la entrada del campamento enemigo (en la sección central norte del desierto.) Golpea el árbol con la Zarpa y agárrate. Si es de noche, verás un Espectro flotando sobre tres calaveras.

E-47 Desierto de Gerudo

Usa tus sentidos para encontrar dónde escarbar en el lugar del Espectro 46. Caerás a una cueva con otro Espectro.

E-48 Desierto de Gerudo

Después del Espectro 47, te atacará otro. Usa tus sentidos caninos para localizarlo y atacarle. Cuando tengas la segunda alma de la cueva, sube a un risco iluminado. Midna te ayudará a salir.

E-49 Desierto de Gerudo

Hay pasos estrechos y arenosos entre el desierto y el campamento enemigo del noreste. Sigue el paso hacia el este por la noche. Habrá criaturas de las arenas, y un Espectro.

E-50 Desierto de Gerudo

Después de transportar la sección central del Gran Puente de Eldin a su lugar, vuelve al Desierto de Gerudo, al lugar donde estaba. Si es de noche, verás un Espectro, cerca de la Caverna de las pruebas.

E-51 Desierto de Gerudo

Al sur de donde aterrizaste en el desierto, encontrarás una gran roca. Ve allí por la noche para encontrar a otro Espectro.

E-52 Caverna de las pruebas

Después de mover el fragmento del Gran Puente de Eldin desde el desierto, tendrás acceso a la Caverna de las pruebas en el Desierto de Gerudo. El primer Espectro estará en el piso 17. Enfréntate antes a las cuatro criaturas huesudas.

E-53 Caverna de las pruebas

El segundo Espectro está en el piso 33. Necesitarás el Cetro de Dominio para pasar el piso 31.

E-54 Caverna de las pruebas

Cuando llegues al piso 44, descubrirás el tercer y último Espectro. Sigue avanzando si puedes, ya que la Gran Hada está en el piso 50.

E-55 Caverna del Candil 1

La caverna del candil está al sur del puente que cruza la Garganta de Kakariko. Usa una bomba para abrirte camino. Ya dentro, ve a la sección noroeste para descubrir un Espectro.

E-56 Faron Woods

On your way north through the Faron Woods swamp at night, Midna will lead you to a large hollowed-out stump. Fight the Poe there and rip out its soul.

E-57 Pico Nevado

Explora el olor del Barbo oloroso entre el Espectro 27 y la cueva que lleva a la cima. El fantasma está cerca de un árbol.

E-58 Pradera de Hyrule

Ve al noreste desde Farone hasta la Región de Lanayru. Antes de cruzar el puente, examina el acantilado este buscando un cofre. Usa flechas con bomba para destruir las rocas y descubrir puntos de enganche. Escala hasta el cofre, y un Espectro.

E-59 Poblado Olvidado

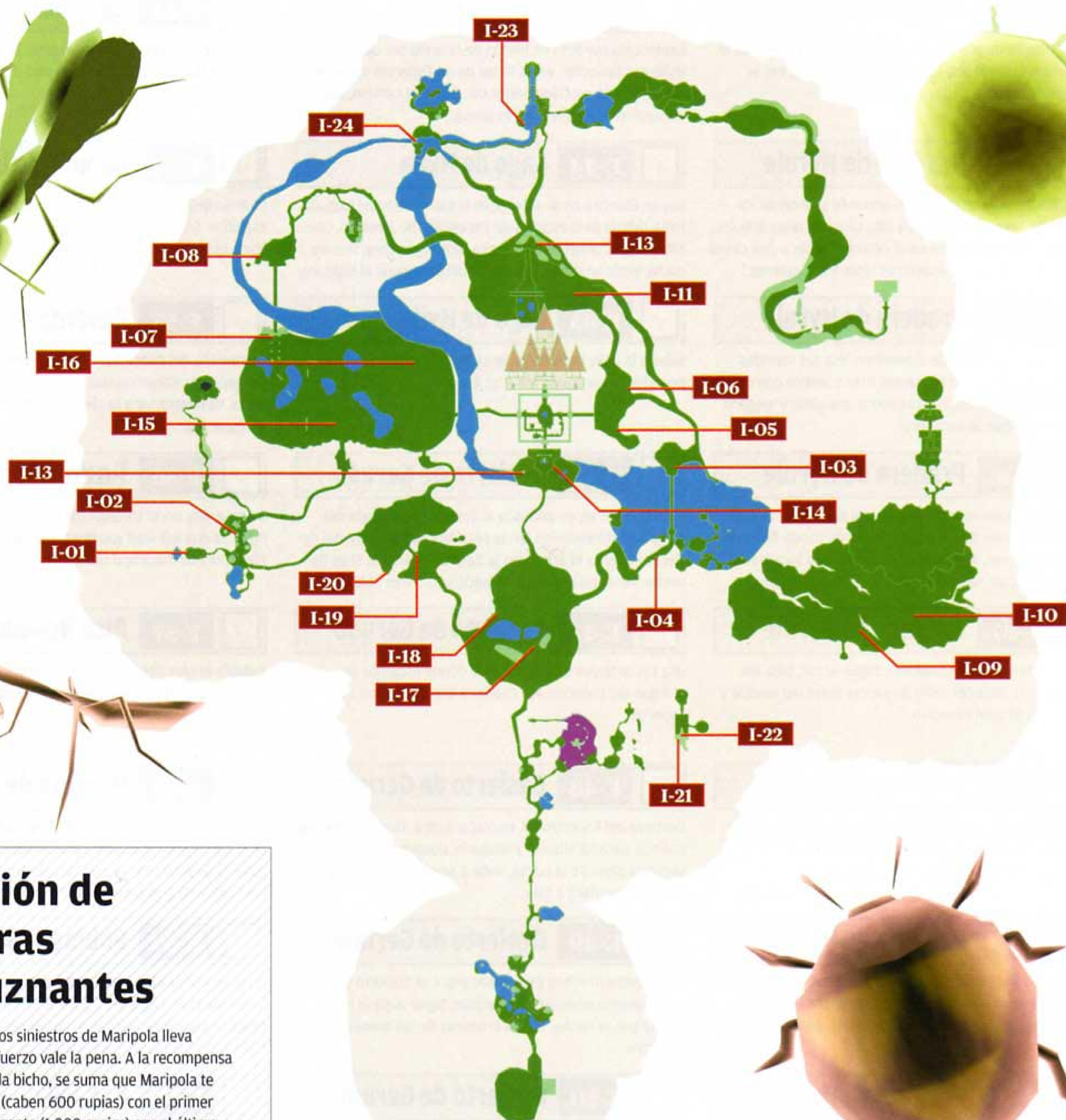
El pasaje al Poblado Olvidado está en la sección noreste de la Región de Eldin. Llegarás a través de una cueva al sur. Hay un candil de Espectro en un balcón de una casa en la esquina noreste. Agárrate a la red, sube, transfórmate y ataca al Espectro.

E-60 Kakariko

Visita el cementerio de noche en forma canina y empuja una tumba en la esquina sureste. De ella saldrá un Espectro.

Insectos dorados

Maripola, de la Ciudadela, busca 12 parejas de Insectos dorados. Te recompensará notablemente por cada uno.



Colección de criaturas espeluznantes

Buscar los amiguitos siniestros de Maripola lleva tiempo, pero el esfuerzo vale la pena. A la recompensa económica por cada bicho, se suma que Maripola te dará la Gran Bolsa (caben 600 rupias) con el primer bicho, y la Bolsa Gigante (1.000 rupias) con el último. Mientras buscas insectos, escucha el tintineo. Eso significa que hay una en la zona, y busca un brillo iridiscente (más visible por la noche.) Como norma general, macho y hembra están en la misma zona, en el mismo mapa.

I-01 Kakariko
Hormiga macho

La hormiga macho está en el cementerio al oeste de Kakariko. Mira en la parte de atrás, cerca del árbol del lado derecho.



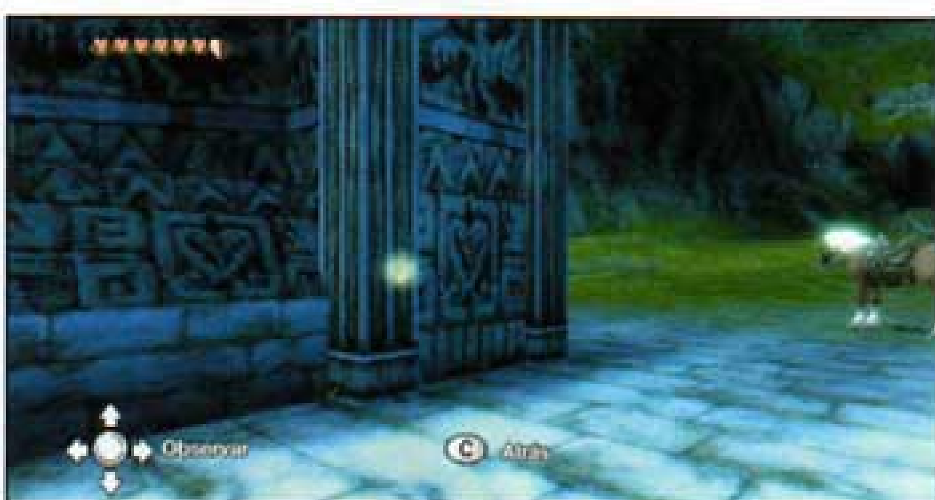
I-02 Kakariko
Hormiga hembra

La hormiga hembra está en una casa del oeste de Kakariko. Tan sólo entra por la puerta.



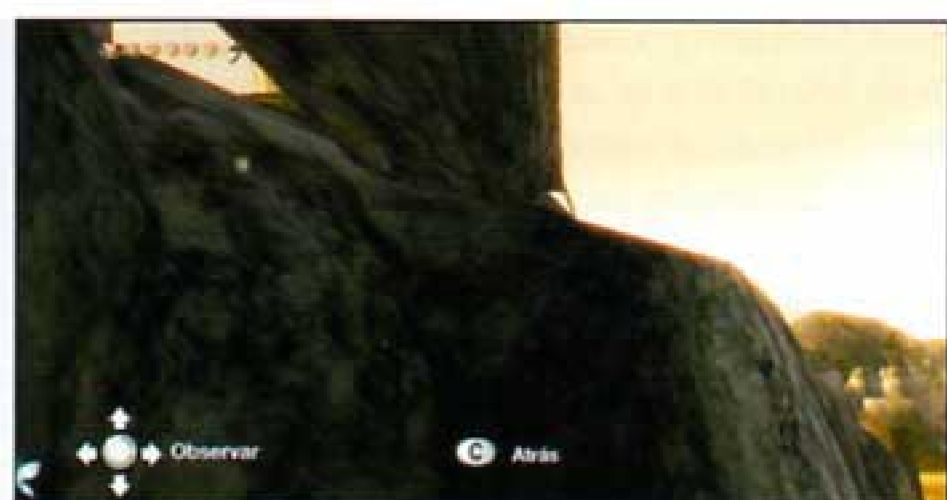
I-03 Lago de Hylia
Mantis macho

La mantis macho está al norte del Gran Puente de Hylia. A menudo está en el interior del arco, así que usa el bumerán si hace falta.



I-04 Lago de Hylia
Mantis hembra

Al sur del Gran Puente de Hylia las raíces del árbol gigante están en la zona de rocas. El insecto se esconde en la sección sur de la zona cubierta de raíces, normalmente en el lado este. Dale con el bumerán.



I-05 Pradera de Hyrule (Lanayru)
Mariposa macho

Ve al sur desde la entrada este de la Ciudadela hasta llegar a un paso. La mariposa macho está en unas flores a la izquierda.



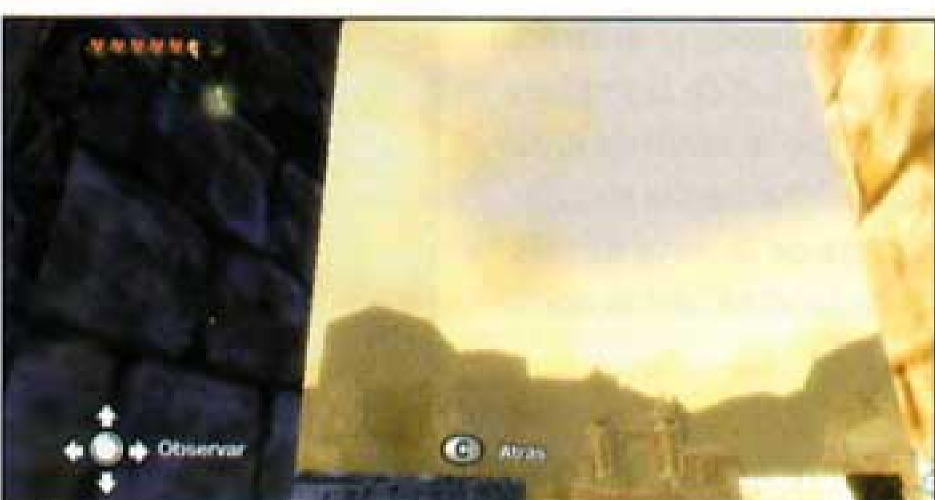
I-06 Pradera de Hyrule (Lanayru)
Mariposa hembra

Desde la entrada este de la Ciudadela, ve al este hasta llegar a un saliente cubierto de enredaderas en el lado izquierdo. Usa la Zarpa para llegar arriba. El insecto está entre las flores.



I-07 Pradera de Hyrule (Eldin)
Insecto palo macho

En el extremo sur del Gran Puente de Eldin, encontrarás al insecto palo macho. Normalmente dentro del arco. El Bumerán tornado te permitirá cogerlo con facilidad.



I-08 Pradera de Hyrule (Eldin)
Insecto palo hembra

Puedes encontrarla en la pared del acantilado del norte del Gran Puente de Eldin. Usa el Bumerán tornado para atraparlo desde lejos.



I-09 Desierto de Gerudo
Efímera Macho

Está en la porción central sur del Desierto de Gerudo, un poco al noreste de la pequeña alcoba cerrada. Es más fácil verlo por la noche.



I-10 Desierto de Gerudo
Efímera hembra

Al sur del campamento enemigo y al oeste del portal, encontrarás fosos por la arena. Está en uno de esos agujeros.



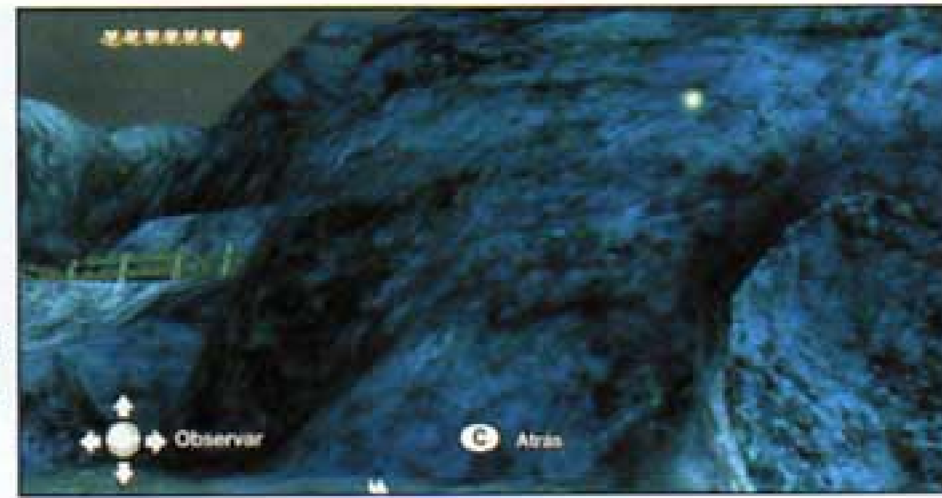
I-11 Pradera de Hyrule (Lanayru)
Ciervo volante macho

Puedes encontrarlo cerca de un árbo al este de la Pradera de Hyrule, al norte del castillo. Si tomas el camino norte desde la entrada este de la Ciudadela, podrás ver el árbol a tu lado derecho antes de llegar al puente.



I-12 Pradera de Hyrule (Lanayru)
Ciervo volante hembra

En la sección de la Pradera de Hyrule al norte del castillo, ve a la región rocosa al norte del río. Coge el camino del sur cuando éste se divida y busca la entrada a la cueva que se puede romper con una bomba. Estará por encima de la entrada.



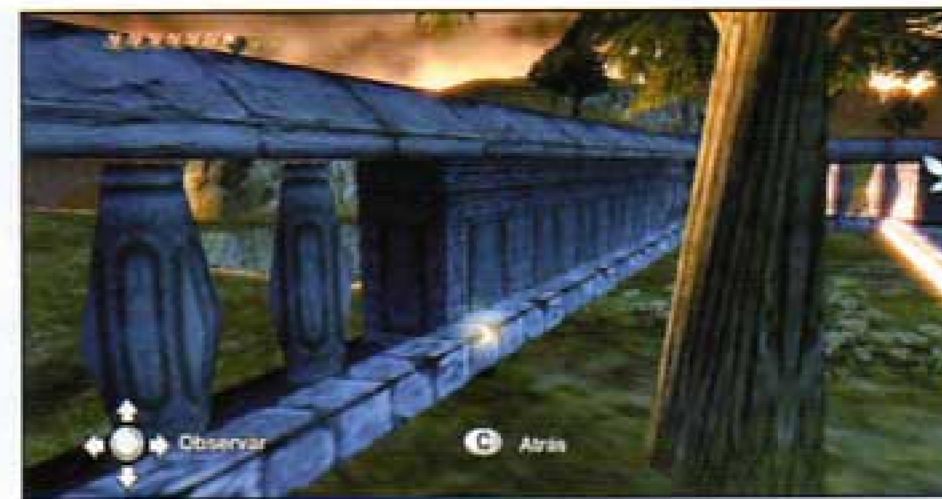
I-13 Pradera de Hyrule (Lanayru)
Mariquita macho

Búscalo en el pequeño campo al sur de la Ciudadela. Estará cerca de una gran roca cubierta de enredaderas en la sección oeste de la zona, posiblemente cerca de las flores.



I-14 Pradera de Hyrule (Lanayru)
Mariquita hembra

Está en el patio sur de la Ciudadela, cerca del trío de árboles al este de la fuente decorativa. Es posible que tengas que usar el Bumerán tornado según la posición en la que esté en ese momento.



I-15 Pradera de Hyrule (Eldin)
Saltamontes macho

Ve al norte desde Kakariko a la Pradera de Hyrule; deberías ver al saltamontes macho en la sección sucia de la parte sur de la zona. Puede ser difícil de coger, ya que salta, pero el bumerán será de ayuda.



I-16 Pradera de Hyrule (Eldin)
Saltamontes hembra

Puedes encontrar al insecto en la sección de la Pradera de Hyrule al norte de Kakariko. Búscala en la sección noreste de la zona; es más fácil de localizar por la noche.



I-17 Pradera de Hyrule (Faron)

Escarabajo macho

Está cerca del árbol del centro de la Pradera de Hyrule en la región de Farone. Está entre dos elevaciones que se muestran como formas verde claras en el mapa.



I-18 Pradera de Hyrule (Faron)

Escarabajo hembra

Busca al insecto en el lejano oeste de la Pradera de Hyrule en la región de Farone. Está en un tronco sobre un canto elevado de camino a la charca. Usa el Bumerán tornado para capturarla.



I-19 Garganta de Kakariko

Cochinilla macho

Verás el brillar dorado en la hierba cerca del extremo sur del puente de la Garganta de Kakariko. Cógelo.



I-20 Garganta de Kakariko

Cochinilla hembra

En la zona de la Garganta de Kakariko, ve al suroeste desde el extremo norte del puente. Encontrarás a la cochinilla hembra en unas flores cerca de unos árboles.



I-21 Arboleda Sagrada

Caracol macho

Ve a la entrada de la Arboleda Sagrada en la que estaba el puzle de la estatua móvil, y entra en la alcoba suroeste. Ve al norte y mira la esquina superior izquierda; allí estará el caracol macho.



I-22 Templo del Tiempo

Caracol hembra

Desde la Arboleda Sagrada, entra en la puerta que lleva al Templo del Tiempo y luego baja las escaleras hacia la cámara de la esquina suroeste. Estará en la pared cerca de las escaleras.



I-23 Región de los Zora

Libélula macho

Lo verás en la base de la cascada de la Región de los Zora. Cruza hasta la sección suroeste del área, donde el insecto vuela sobre una elevación.



I-24 Río Zora

Libélula hembra

La libélula hembra flota por la zona del embarcadero de Flora en la zona del Río Zora. Puesto que vuela, puede ser difícil cogerla sin usar el Bumerán tornado.



Piedras del Aullido

Al activar las Piedras del Aullido y encontrar luego al lobo dorado, Link aumentará su poder ofensivo.

Piedras del Aullido 03

Piedras del Aullido 06

07

Piedras del Aullido 07

03

04

Piedras del Aullido 02

05

06

01

Piedras del Aullido 05

Piedras del Aullido 04

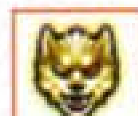
02

Aumenta tus habilidades

Con independencia del orden en el que actives las Piedras del aullido, te enseñarán las habilidades secretas en una secuencia determinada. Cuando encuentres una Piedra del aullido, debes aullar como un lobo para que coincida con el patrón usando el stick analógico arriba o abajo o en ningúna dirección. Después de acertar dos veces, el lobo dorado aparecerá en algún lugar de Hyrule, como te indicará el mapa. El número de la Piedra del aullido se corresponde con el número del lobo dorado que invoca la piedra. Puesto que el primero aparece automáticamente, no hay una Piedra del aullido número 1.

Piedras del Aullido 02

Localizaciones de las Piedras del Aullido



02

Localizaciones del lobo dorado



Golpe de gracia

01

No tienes que activar una Piedra del aullido para que el primer lobo dorado aparezca; inevitablement te cruzarás con él de camino al Templo del Bosque en el Bosque de Farone. Cuando lo encuentres, irá hacia ti y verás una visión del guerrero que te entrenará para aprender el Golpe de gracia. También te dirá que puedes aprender más habilidades invocándole con las Piedras del aullido.





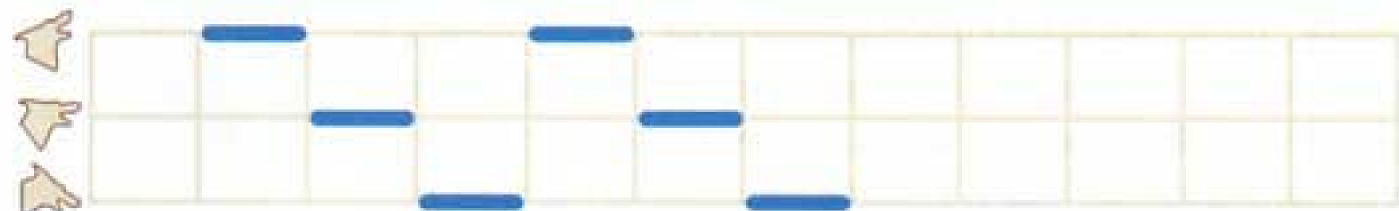
Piedras del Aullido 02



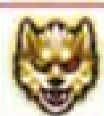
Ataque de escudo

02

Verás la primera Piedra del aullido de camino a la Montaña de la Muerte con la región de Eldin cubierta por el crepúsculo. Está en la zona rocosa llena de géisers. Después de aprender el patrón de aullidos, el lobo dorado aparecerá cerca de la fuente de Ordon. Cuando hayas restaurado la luz de Eldin y estés en forma humana, visita al lobo para aprender el Ataque de escudo. Es útil para atontar enemigos y devolver proyectiles.



Piedras del Aullido 03



Tajo trasero

03

Otra Piedra del aullido está en la zona del Río Zora de la región de Lanayru. Puedes llegar hasta ella después de que el río fluya de nuevo. Está al noreste de la cabaña de Jeremías. El lobo dorado aparecerá en una plataforma al este de la Ciudadela. Cuando vuelvas a la forma humana y te acerques al lobo, te enseñará el Tajo trasero, con el que giras alrededor del enemigo y le atacas desde atrás.



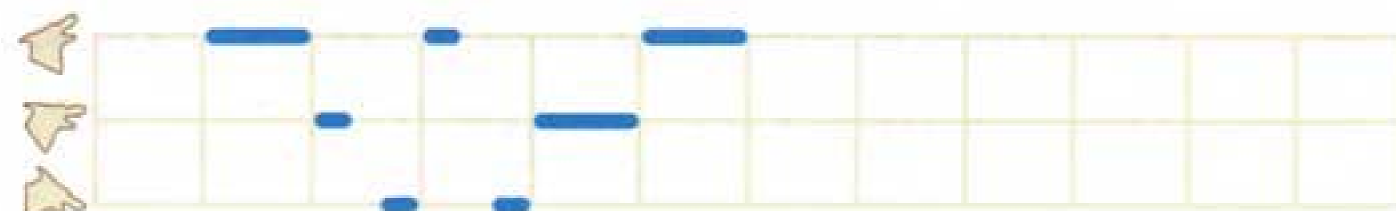
Piedras del Aullido 04



Rompeyelmos

04

Cuando vuelvas al Norte del Bosque de Farone en tu misión de búsqueda de la Espada Maestre, te encontrarás otra Piedra del aullido después de que Midna te ayude con unos saltos. Al activarla aparecerá el lobo dorado al sur de la Ciudadela. Toma la salida sur y ve al lado este de la Pradera. La recompensa será el Rompeyelmos, un ataque en salto a la cabeza.



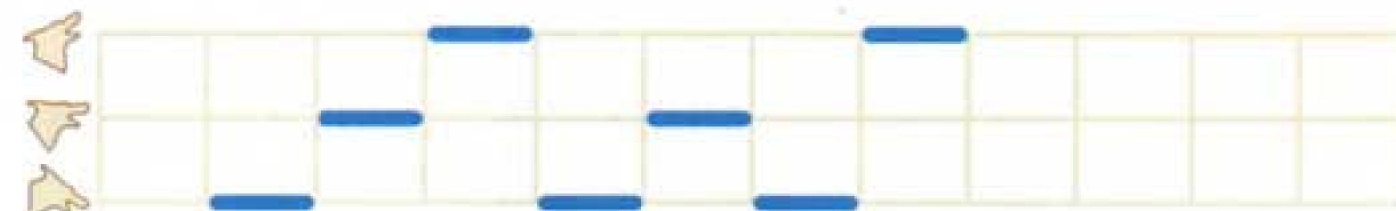
Piedras del Aullido 05



Tajo relámpago

05

Encontrarás otra Piedra del aullido cerca del Lago Hylia, en el acantilado al sur del portal. Debes subir una escalera para alcanzarla. El mejor momento para ir es cuando busques a Perícleo en la torre. Después de que esté activada, encontrarás al lobo dorado en la sección noreste del Desierto de Gerudo, justo antes de entrar al campamento enemigo. El guerrero te enseñará el Tajo relámpago, un poderoso ataque por sorpresa.



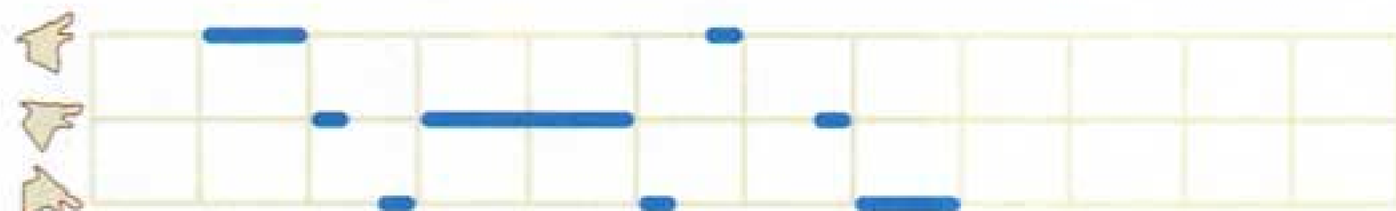
Piedras del Aullido 06



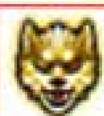
Mandoble volador

06

Hay una Piedra del aullido en la zona de Pico Nevado; está al sur del punto que lleva a la cueva subterránea. Activando la piedra invocarás al lobo dorado del cementerio de Kakariko. Cuando lo encuentres, el guerrero te enseñará el Mandoble volador, una versión más podersa del corte volador estándar. Puede golpear a varios enemigos a la vez.



Piedras del Aullido 07



Gran ataque circular

07

La última Piedra del Aullido está en el lado oeste del Poblado Olvidado. Para alcanzarla, pasa por las ventanas de los edificios cercanos; la piedra está detrás. Después de activar la piedra, el lobo dorado aparecerá en la zona norte de la Ciudadela cerca de la salida que lleva al Castillo de Hyrule. El guerrero te enseñará el Gran ataque circular, una versión más fuerte y con más alcance que el ataque circular estándar. Puedes activarlo sólo con toda la salud.



Mejoras

Un héroe nunca tiene demasiadas cosas. Busca mejoras para llevar más bombas, flechas, dinero y más.

Bolsas de bombas

Puedes adquirir tres Bolsas de bombas de tamaño normal en la aventura. La primera al comprar bombas en el Taller de Don Mechas después de las Minas de los Goron. La segunda, cuando ayudes a Flora a desbloquear el río en la región de Lanayru. La tercera al volar la roca sumergida gigante en la sala del trono de la región de los Zora con una Bomba submarina.



Si sumas 25 puntos en el juego del tiro al blanco desde la barca de Flora, podrás ganar una mejora que duplique la capacidad de la Bolsa de bombas.

Bolsas

Maripola, en la Ciudadela, te recompensará con bolsas mayores cuando le des Insectos dorados. Te dará la Gran bolsa (600 rupias) con el primer bicho, y la Bolsa gigante (1.000 rupias) cuando se los hayas dado todos.



Carcajs

Normalmente sólo puedes llevar 30 felchas, pero si tienes éxito en el Juego de Estrellas en la Ciudadela, puedes aumentar tu capacidad. Al ganar el juego por primera vez, ganarás el Carcaj grande, que puede llevar 60 flechas. Cuando ganes otra vez, conseguirás el Carcaj gigante, que lleva 100. Será especialmente útil en la Caverna de las pruebas.



Necesitarás la Zarpa para superar el Juego de Estrellas la primera vez, y la Doble Zarpa la segunda.



Armadura mágica

La Armadura mágica hace a Link completamente invencible a los ataques, pero tien un precio: consume tus rupias. La cantidad de rupias descenderá mientras la lleves puesta, y más rápido si te golpean. Cuando te quedes sin rupias no dará protección, y ralentizará a Link.





En la Central del Lalomercado de Kakariko encontrarás a los ancianos goron pidiendo una donación de 1.000 rupias para restaurar el puente oeste. Cuando les des el dinero que necesitas, te pedirán 2.000 más para abrir su tienda. Cuando lo hayas hecho, la Central del Lalomercado se expandirá a la Ciudadela eliminando la tienda precios abusivos, y podrás comprar la armadura por 598 rupias.

Botellas



Puedes encontrar botellas mientras exploras Hyrule. Úsalas para guardar hadas, jugo de chuchu, aceite de candil y más. Para conseguir la primera, ve a la Tienda de Otilia después de coger un pez para su gato en Ordon. Te dará una botella medio llena de leche. Puedes comprar la segunda botella de Palomo, el vendedor de aceite para candil del Bosque de Farone. Te venderá una botella llena de aceite por 100 rupias. Para la tercera botella, visita el embarcadero de Rosita y ve al pequeño puente del lado oeste. Pesca con boya en el lado oeste del puente para conseguir pescar una botella. La cuarta botella te la da Giovanni con las primeras 20 Almas, conteniendo Rocío de Hadas.



La Caverna de las pruebas

Con 50 pisos de dificultad creciente, la Caverna de las pruebas tiene su nombre bien merecido.

Prepárate

Cuando entres en la Caverna de las pruebas estarás solo: no hay manera de conseguir más armamento, y contarás con escasas oportunidades para restaurar la salud. Ve preparado con pociones, el carcaj más grande y la mayor bolsa para bombas, la Armadura mágica y una bolsa llena de rupias. También necesitarás algunas armas para superar cada diez niveles: el Aerodisco en el 11, el Mangual en el 21, el Cetro de Dominio en el 31, y la Doble Zarpa en el 41. Si no estás preparado del todo, pídele a la Gran Hada que te devuelva al exterior.



Cuando hables con la Gran Hada cada diez niveles, liberará unas hadas en alguna Fuende del Espíritu. Después de superar los 50 niveles, la Gran Hada te recompensará con el Rocío de la Gran Hada, que puedes restaurar en cualquier Fuente del Espíritu.



Desierto de Gerudo



La entrada a la Caverna de las pruebas está donde el portal del Desierto de Gerudo. Luego podrás entrar en la cueva, cuando hayas transporado el fragmento del Gran Puente de Eldin a la región de Eldin.

La repisa te lleva al abismo

Cada piso de la cueva tiene una repisa a la que saltar antes de enfrentarte a los enemigos. Úsala para evaluar la situación y eliminar enemigos con flechas o la Zarpa. Con enemigos especialmente duros, como los de hielo de los niveles 35 y 38, equipa la Armadura mágica.



Supervivientes

Si intentas conseguir todas las Almas de Espectro, la visita a la Caverna de las pruebas es obligada, pues hay tres Espectros. Están en los niveles 17, 33 y 44. Es mejor que elimines a los enemigos antes de intentar conseguir las almas.



Guarda las distancias

En algunos niveles, los enemigos estarán quietos hasta que te acerques. Las estatuas del piso 41 y los caballeros dragón del 48, por ejemplo. Mantente cerca de la pared y mantén la distancia para no tener más de un enemigo a la vez.



¡Escarba!

Los suelos de la cueva están generalmente vacíos de objetos, pero si escarbas como un lobo puedes encontrar corazones o rupias en algunos casos. Busca corazones en los pisos 8, 18, 22, 27, 34 y 45. Rupias en el 14 y 39.



Entretenimientos

Tómate algún tiempo antes de salvar el reino para ganar rupias, mejorar tu equipamiento y tener más Piezas de corazón.

Juego de las Estrellas

Entra en la tienda justo al sur del camino este de la Ciudadela para participar en el juego de recolección de bolas brillantes. Pagarás 10 rupias por entrar en la jaula y pasar 30 segundos de acción. La Doble Zarpa aumenta tus posibilidades. Ganarás un carcaj de 60 flechas con tu primera victoria. Juega otra vez (15 rupias) para ir a por el carcaj de 100 flechas.



Sube a la primera plataforma, gira hacia el centro y prepara la Zarpa. Agárrate a las paredes de la jaula mientras apuntas a los orbes. Deberías poder coger al menos dos orbes por vuelo.

Concurso de reventar globos de fruta

El loro Ciruela lleva un juego que te hace volar desde el Lago Hylia hasta la zona del Río Zora. Empezarás el juego aullando a la localización de Ciruela en la orilla oeste del lago. El objetivo es reventar globos con forma de furta según vuelas. Conseguirás mayor puntuación si vas a por un único tipo de glob. El máximo suelto para sandías es 512 puntos; para naranjas, 1.536, y para fresas 5.120 puntos. Conseguirás una Pieza de corazón por 10.000 puntos o más, y 100 rupias en los intentos sucesivos.





Periperiplo de Jeremías

Cuando tomas el vuelo de Tobías al Lago de Hylia, aterrizas donde Jeremías. Puedes pagar 20 rupias y volar abajo con un cuco hasta el agua e intentar aterricar en una serie de plataformas con premios ascendentes. La clave para ser preciso es regular la velocidad de la cida. Pulsa arriba para aumentarla, abajo para ralentizarte.





Después de saltar, verás símbolos de rupias a izquierda y derecha. Cógelos si quieres, pero no le quites el ojo a las plataformas que están justo encima. Caer en la plataforma rotatoria superior vale 100 rupias. La de abajo tiene una Pieza de corazón.



Hay una torre de roca natural al sur y un poco al este del lugar de partida. Si caes sobre la toerre, y luego golpeas a todos los Guays voladores de la zona con flechas, caerán rupias al agua. Sumérgete por un baño de ochenta rupias.

Descenso del Pico Nevado

Después de conquistar el Pico Nevado y tener el segundo Pedazo de Espejo, puedes correr contra los yetis en un descenso. Encontrarás a la pareja en la cima del Pico Nevado, sobre la colina cercana al portal. Si habla con Yeto te retará a la carrera. Después de ganarle, puedes enfrentarte a Yeta, mucho más rápida. Cuando estés sobre tu hoja helada, muévete a izquierda o derecha con el stick analógico y pulsa A para agacharte y luego suéltalo para saltar.



1 Hay tres momentos que puedes usar para conseguir ventaja. El primero está justo después del primer salto. Agáchate según bajes, luego salta al terraplén derecho. Sigue hasta el giro a derechas, salta para caer centrado en el trazado al acercarte al puente.



2 El segundo lugar importante está justo después de los árboles. Mantente a la derecha y agáchate según bajas, luego salta al banco de nieve de la derecha. Mantente y sigue la línea de rupias a la izquierda sobre el paso (usar el atajo es el único modo de ganar a Yeta.)



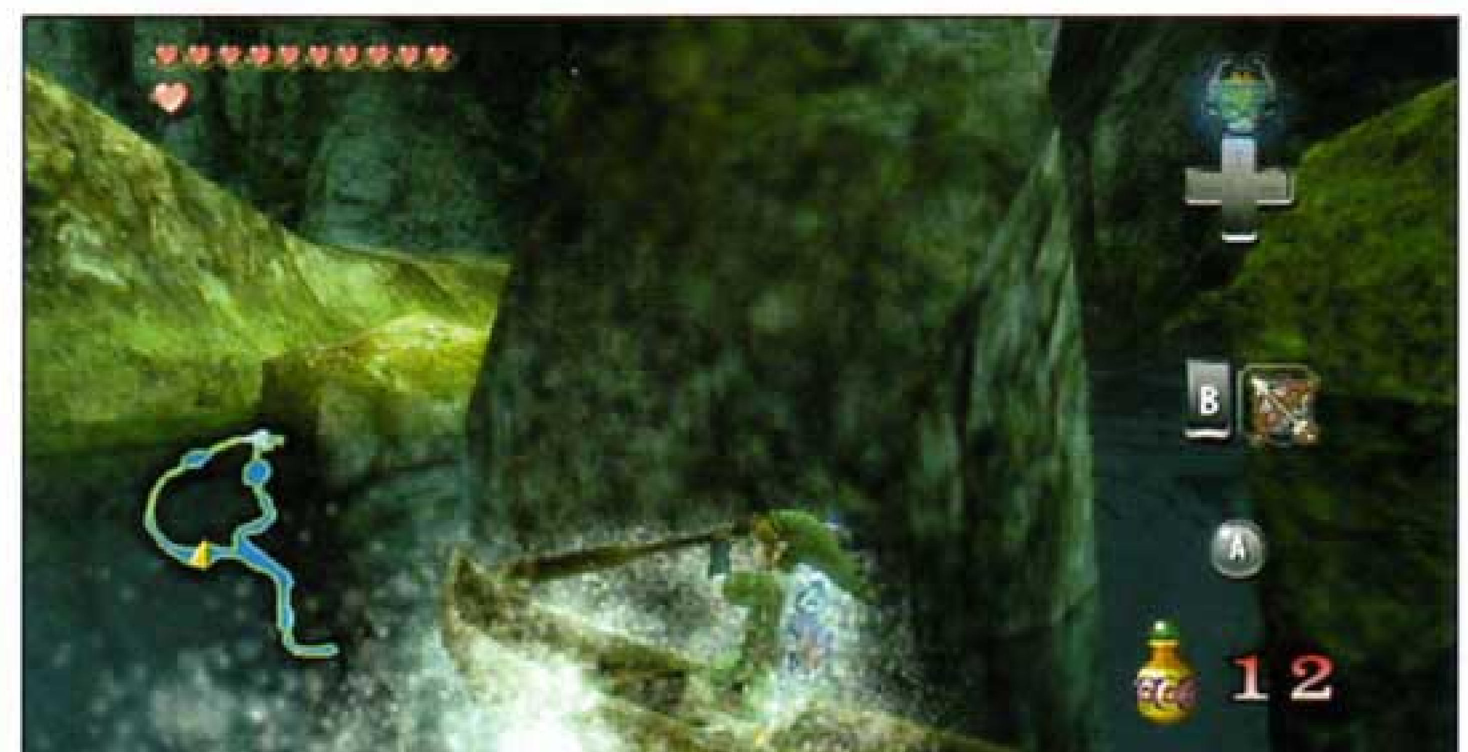
3 El tercer punto difícil está en la última curva a izquierda. Según entras en ella, salta hacia el terraplén izuiero para mantener la velocidad sin pegártela. Cuando salgas del terraplén, mantente centrado y no le des al quitamiedos del puente o te caerás de la hoja. El premio por ganar a los yetis es una Pieza de corazón.



Tiro al blanco desde la barca de Flora

El tiro al blanco desde la barca está en el curso alto del Río Zora. Después de destruir a los seres de sombra de la zona elimina las rocas por Flora (ganando una Bolsa de bombas), y luego te retará a golpear las dianas mientras desciendes el río. El juego cuesta 20 rupias. 25 puntos te darán la mejora de la bolsa de bombas; luego serán 50 rupias.





Las dianas amarillas valen un punto. Las rojas, dos. Si golpeas la pared, pierdes un punto. Concéntrate en manejar la canoa. Si saltas una diana al evitar un obstáculo todavía puedes darle pivotando la embarcación.

Coge el grande

Enfrentarse a los enemigos de Hyrule es un gran reto. Pescar la locha de Hyrule también, pero diferente. Cuando quieras tomar un respiro de la aventura, ve al embarcadero del Cauce alto del Río Zora o tira el sedal en cualquier lugar con agua. Con el mando remoto funcionando como tu caña de pescar y el nunchako como el carrete, el juego te da una auténtica experiencia de pescador.



Encuentra el pez

Donde hay agua, hay peces. Puedes usar la caña normal para la pesca con boya donde quieras, incluyendo Ordon y el Cauce alto del Río Zora. Las larvas de abeja o los gusanos (el cebo) te ayudarán a coger peces mayores. El único lugar para la pesca con señuelo (que requiere una canoa) es el embarcadero. Dale a Rosita 20 rupias para alquilarle la caña con señuelo.



Varios señuelos

Hay cinco tipos de señuelo. Los normales son el señuelo nadador (muy versátil), el sonoro (para atraer peces de aguas profundas) y el señuelo con hélice (para peces depredadores.) Puedes conseguir el señuelo de rana jugando al Rueda-rueda (consulta más abajo.) Cuando hayas pescado con señuelo un lucio, un siluro y una lubina, encontrarás otro tipo de sueño en la cueva noroeste del embarcadero usando sedal con boya. Pero si Rosita te ve usándolo, te lo quitará.





Rueda-rueda

Al explorar la tienda de Rosita, descubrirás un juego que consiste en mover una canica por un paso de madera. Pulsa C para mirar al Rueda-rueda, y paga cinco rupias para probarlo. Si tienes éxito, ganarás 10 rupias y podrás probar un puzle más difícil cuando vuelvas a la tienda. Si superas los ocho puzles, te dará el señuelo de rana.



El objetivo del juego es guiar una bola por un pasillo estrecho inclinando el mando remoto. Empieza poco a poco. Hay límite de tiempo, pero no será un problema hasta que llegues a las zonas complejas de verda. Al negociar las curvas cerradas, intenta movimientos breves para inclinar poco el campo con leves movientos. Mueve el stick analógico para corregir la cámara. En las pequeñas elevaciones, mueve el mando atrás y adelante para coger impulso.

Los peces de Hyrule

Cogerás una agalla verde y un barbo oloroso como parte de la historia, pero hay más peces que pescar. Tus logros aparecerán en tu diario de pesca, y los ejemplares más grandes de la pesca con sueño irán al acuario de Rosita. Hay peces extraños (como el pez bomba, que puedes guardarlo en tu bolsa de bomas, o el pez cráneo) en el Santuario del Lago.

Agalla Verde

Es una especie común en el lago de Kakariko. Al principio de la aventura, puedes coger uno para que el gato de Otilia vuelva a la tienda.



Lubina de Hyrule

Si pescas con boya, busca lubinas en Kakariko. También las hay en el embarcadero. El señuelo de rana y el nadador son buenas opciones para aumentar tus opciones de pesca.

Locha de Hyrule

Pasa por el agujero del cementerio de Kakariko para coger una lucha joven cerca de la tumba zora. O ve a la cueva norte del embarcadero en verano para encontrar una grande. Las estaciones cambian cada vez que entras en la zona de pesca. Usa el seueño de rana o el último de todos.

Lucio de Hylia

Nada por el Curso alto del Río Zora. El señuelo con hélice será de gran ayuda para coger a este nervioso pez.

Siluro de Ordon

Encontrarás al siluro en las más profundas aguas de Ordon y en el embarcadero. Usa el señuelo sonoro en el embarcadero para atraerlo a la superficie.

Barbo Oloroso

Este pez rojo es el favorito de los yeti. Mientras buscas las Ruinas de Pico Nevado cogerás uno usando el señuelo de coral en el agua cerca de la formación de rocas madre e hija.



